



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **RESUMEN**

Los adolescentes de esta nueva generación están propensos a observar muy de cerca los avances tecnológicos, siendo muchos de ellos partícipes del entretenimiento que por ejemplo los videojuegos les ofrecen. La imitación de modelos agresivos proyectados en los videojuegos posiblemente causaría el modelamiento de conductas agresivas, reforzadas a merced de la vulnerabilidad del adolescente que pasa por muchos cambios psicológicos en esta etapa dado que su identidad esta en plena formación, estos supuestos debían ser demostrados, por ello creímos conveniente investigar en nuestro contexto tomando como muestra a un universo de estudiantes varones del décimo de básica del Colegio Benigno Malo de esta ciudad realizando un pilotaje previo se pudo tomar una muestra de catorce chicos que jugaban video juegos con contenido violento, las apariencias engañan y no todo es negativo, pues luego de contrastar la muestra de video jugadores con otro grupo de chicos considerados no video jugadores y de aplicar métodos de investigación, tales como la recopilación de datos familiares, pedagógicos, conductuales y psicológicos además de usar el test H.T.P. que diagnostica rasgos de la personalidad, concluimos señalando que en nuestro medio la relación entre conductas

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

agresivas y videojuegos es aún distante, puesto que se manifestaron rasgos de la personalidad muy alejados del fenómeno violento, existieron casos esporádicos de agresividad en los que no se puede atribuir responsabilidad directa a los videojuegos,. Al final motivamos a seguir investigando adaptando el tema a nuestro contexto, pues los videojuegos tienen una proyección duradera pues la tecnología evoluciona día a día.

**PALABRAS CLAVES:**

Video Juegos

Consolas

Agresividad

Conducta

Violencia

Imitación

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## ABSTRACT

The teenagers of this new generation are exposed to observe near the technological advances, a lot of them are included in the entertainment. For example: the video games after them a huge fun.

The imitation of aggressive prototypes projected in the videogames possibly cause aggressive behaviour, because the teenagers in this process are through a lot of psychological changes. We consider that this question should be demonstrated. For this reason we believed very important to investigate in our context so. We choose a group of the students of the 10th course at the Benigno Malo High School before we apply questions and interviews to choose violent player games.

In conclusion not only is negative because when we compared player video games between not player video games then to obtain the necessary information of the behaviour changes, thanks to the H.T.P test, and the investigation in video games areas, can be thought that video games influence in the behaviour of a group of people but it is not true because when we did our investigation, became the conclusion that the people behaviour is due to psychological factors another aspects for example the environment personality, the friends, or

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

family. New Investigations are neccesary in the future because the video games have a large life

**MAIN KEYWORDS:**

Video Games

Consoles

Agresivity

Behaviour

Violence

Imitation.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## INDICE

INDICE DE CONTENIDOS			
CAPITULOS	SIGLAS	CONTENIDOS	PAGINA
<b>ASPECTOS FORMALES</b>		Firmas de	
		Responsabilidad	1
		Agradecimiento	2
		Dedicatoria	3
		Resumen	4
		Abstract	5
		Índice	6
		Introducción	9
<b>CAPITULO I</b>		<b>Capítulo I</b>	14
	1.1	Origen	15
	1.2	Generalidades	17
	1.2.1	Definiciones	17
		Características y	
	1.2.2	Elementos	17
	1.2.3	Elementos	18
		Ventajas y Desventajas	
	1.3	de los	19
		Medios de	
		Comunicación	
	1.3.1	Ventajas	19
	1.3.2	Desventajas	20
		Teorías Sobre los	
	1.4	efectos de la	21
		Violencia en los Medios	
		de	
		Comunicación	
	1.4.1	Teoría de la Catarsis	22
		Teoría de los Efectos	
	1.4.2	Estimulo	22

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

		de los Indicios Agresivos Teoría del Aprendizaje por Observación	24
	1.4.3	Teoría del Refuerzo	25
	1.4.4	Teoría del Cultivo	26
	1.4.5	Los Video Juegos como Medio de Comunicación	28
<b>CAPITULO II</b>		<b>Capitulo II</b>	29
	2.1	Antecedentes	30
	2.1.1	Origen y Evolución Tecnología tecnocultura y	30
	2.2	Videojuegos Realidad Virtual y los	42
	2.3	Videojuegos de simulación El Espacio Semiosico de los	46
<b>LOS VIDEOJUEGOS</b>	2.4	Videojuegos Clasificación de los videojuegos	47
	2.5	A partir del tipo de estrategias implicadas	50
	2.5.1	Según Garner En función del tipo de juego	50
	2.5.2	En relación a su carga violenta o educativa	51
	2.5.3	A partir de las	52
	2.5.4		52
	2.5.5		53

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

		características generales del juego	
	2.5.6	Según el criterio de Estallo	54
	2.5.7	Según los autores de esta tesis	54
<b>CAPITULO III</b>		<b>Capitulo III</b>	58
	3.1	Generalidades	59
		Diferencias	
	3.2	generacionales	59
	3.3	Los grupos de amigos	60
		Formación de la	
	3.4	identidad	60
		personal en el	
		adolescente	
	3.4.1	La influencia de los padres en la	61
		formación de la	
		Identidad de los	
		adolescentes.	
	3.4.2	La Identidad Étnica en la	62
		Adolescencia	
		El Juego en el	
	3.5	Adolescente	63
<b>CAPITULO IV</b>		<b>Capitulo IV</b>	66
		La agresividad,	
	4.1	conceptos básicos	67
	4.2	Tipos de agresividad	68
	4.3	Teorías de agresividad	69
		Relacionadas al tema	
		de estudio	
<b>LOS VIDEO JUEGOS</b>	4.3.1	Teoría catártica	69
<b>¿INDUCTORES DE</b>	4.3.2	Teoría de la frustración	70

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

<b>AGRESIVIDAD O ADICCIÓN?</b>	4.3.3	Teorías conductistas	71
	4.4	La adicción	73
	4.4.1	Concepto y datos	73
	4.4.2	La Reacción orientadora de Iván Pavlov	74
	4.4.3	La adicción a los videojuegos	75
	4.5	Aspectos Positivos de los Video Juegos	81
<b>CAPITULO V</b>		<b>Capitulo V</b>	83
<b>EL APRENDIZAJE SOCIAL  Y LA IMITACION DE CONDUCTAS MEDIANTE EL MODELAMIENTO</b>	5.1	Principios del aprendizaje social	84
	5.2	El Papel de la Imitación	85
	5.3	Castigo Inhibición y Falta de Refuerzo	86
	5.4	La preponderancia del aprendizaje  por Imitación	87
	5.5	Influencia de consecuencias de la respuesta del modelo	88
	5.6	Influencia de las características del observador	88
	5.7	Imitación, identificación y representación de un rol	89
	5.8	Teoría de la Identificación y la	89

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

		exposición a múltiples modelos	
	5.9	Castigo e inhibición de la agresión	90
<b>CAPITULO VI</b>		<b>Capítulo VI</b>	91
	6.1	Selección de la Muestra	92
	6.2	Descripción de Pruebas	92
		Técnica de recolección de datos	92
	6.2.1		92
	6.2.2	Encuestas	93
	6.2.3	Observación de Campo	94
	6.2.4	Test H.T.P	94
	6.2.4.1	Test de la casa	94
	6.2.4.2	Test del árbol	95
		Test de la figura humana	95
	6.2.4.3		95
	6.3	Análisis de Resultados	96
		Cuestionarios aplicados a estudiantes	96
	6.3.1	y padres de familia, análisis estadístico	
	6.3.2	Observación de Campo	150
		Test H.T.P justificación	
	6.4	y análisis de resultados	171
<b>CAPITULO VII</b>		<b>Capítulo VII</b>	180
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	7.1	Conclusiones	181
	7.2	Recomendaciones	188
<b>REFERENCIAS</b>		Referencias	
		Bibliografías	191
		Anexos	193

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

<b>ANEXOS</b>	PARTE A	Esquema de Tesis	194
	PARTE B	Fichas Videográficas	204
	PARTE C	Modelos de cuestionarios aplicados	223
		a estudiantes y padres de familia	
	PARTE D	Dibujos correspondientes al test	228
		H.T.P. tres areas	
	PARTE E	Análisis complementario de rasgos	316
		faciales y ubicación en el dibujo en	
		el test H.T.P.	
	PARTE F	Fotografías del trabajo de campo	320
		códigos reguladores y decálogo	
		para los padres de familia.	

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**UNIVERSIDAD DE CUENCA**



**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA  
RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO  
DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**Tesis Previa a la Obtención del Título  
de Licenciado en Ciencias de la  
Educación, Especialidad Psicología  
Educativa.**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**

**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

**DIRECTOR:**

**Master ANTONIO ESPINOZA ORTIZ**

**CUENCA - ECUADOR**

**2010**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**LAS OPINIONES, CONTENIDOS, IMÁGENES Y DATOS  
ESTADISTICOS RECOPIADOS Y CITADOS DURANTE  
ESTA INVESTIGACION SON DE EXCLUSIVA  
RESPONSABILIDAD DE SUS AUTORES.**

.....  
**Jessica Tatiana Chumbe Mejía**

.....  
**Jhonatan Santiago Feijoo Once**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





## AGRADECIMIENTO

A dios quien me brinda salud física para articular diariamente mis movimientos corporales, serenidad para superar divagaciones y sabiduría para deliberar.

A mi madre quien con su apoyo me ayudo a rayar mi primer cuaderno, a comprar mi primera mochila y cruzar varias metas en la carrera de la vida cuyo sendero es muy espinado pero se ablanda al caminar con las pisadas del conocimiento y ejemplo inculcado.

A la Universidad de Cuenca que me abrió las puertas para compartir saberes y recordar añorante a buenos maestros y compañeros.

Al maestro cabal Antonio Espinoza, master por meritos académicos, pero todo un señor por heredar de la vida sensatez, experiencia y humildad, se convirtió en mi lumbrera por la cual observe a lo lejos una luz que enrumbo mis ideas. A Tatiana por su paciencia y constante apoyo, el complemento ideal para culminar este trabajo. A la Institución Educativa que nos abrió las puertas para realizar esta investigación, y al local donde se efectuó la observación de campo.

### AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**Santiago**

A mi madre quien es la directora de este film que representa un capitulo mas de mi vida, a los protagonistas que sin actuar en una película has sido piezas esenciales dentro de ella, mi abuelo y abuela quienes nunca me dejaron desfallecer y a pesar de los obstáculos nunca me dejaron caer, al master Antonio Espinoza quien con sus conocimientos innovados, constante apoyo, entereza y sobriedad incondicional siempre impulso este trabajo.

**Tatiana**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **DEDICATORIA**

Al quinteto que durante mi vida se ha convertido en el ejército para pelear duras batallas. Dios que me concedió nacer en un hogar comandado por dos timones llenos de sabiduría, amor y consideración Mariana mi madre y Rosa mi abuela, al padre que sin serlo, mi abuelo, siempre me aconsejo y hoy desde el cielo siento me protege y alumbra mi diario caminar, a mi hijo Martín quien extensa tiene aun la senda de su vida esperando que día a día llegue con éxito a culminar sus etapas y convertirse en el niño feliz, el adolescente protegido, el joven ejemplar, el hombre de provecho y el anciano con lento caminar pero lleno de conocimientos y experiencias para compartir.

**Santiago**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

A mi madre Beatriz quien con su sacrificio y ejemplo me dio la oportunidad de sobresalir y convertirme en una persona servicial para la comunidad, a mi hijo Martín quien a su corta edad, espera paciente heredar de su madre, regalos imprescindibles, el amor, sacrificio, buen ejemplo y la oportunidad de educarse.

**Tatiana**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **INTRODUCCION**

Aunque los primeros antecedentes en la historia de la tecnología, datan que desde el final de la década de los 40 inician quizás sin tener clara la idea de entretener sino de crear medios destructivos para el combate de guerra, los predecesores de los videojuegos, surgiendo poco a poco de manera rustica mediante la creación de gigantescas maquinas de carácter empírico ,si comparamos con nuestra tecnología moderna cada vez mas tecnificada en la que se destacan diseños en miniatura de aparatos tecnológicos digitales en toda su expresión reducidos en tamaño pero cumpliendo un sinnúmero de multifunciones. Sin embargo las primeras generaciones de video jugadores tuvieron que esperar hasta la década de los 80 para que los video juegos se transformen en un fenómeno de masas.

Los padres de familia, niños, adolescentes, creadores de videojuegos, industrias comercializadoras, comerciantes, etc., ni nosotros, los mismos autores de esta tesis debemos alarmarnos de que se hagan estudios para ver si algunos de los videojuegos, los violentos en si pueden afectar a quienes los consumen. Pues de manera analógica nadie se

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

escandaliza y más bien aplaude cuando se analizan de forma química y biológica los productos de consumo masivo que nos alimentan, pues todos deseamos tener la certeza de no intoxicarnos ni enfermaremos al consumir un producto dañado o no apto, de la misma manera es necesario se realicen estudios sobre productos que hoy en día son usados por buena parte de la sociedad para determinar en que ámbitos y medida pueden afectar.

Este trabajo de Investigación abordara a los videojuegos pero sin generalizarlos, pues a nosotros nos interesa analizar únicamente al video juego violento, pues en mas de un lugar cada vez mas personas se preguntan si matar virtualmente nos afecta a los seres humanos, es interesante la pregunta pero vasta con dejarla en el aire, si bien es cierto algunos estudios demuestran que algunos video juegos en estudio no son del todo negativos sino mas bien poseen una dualidad y doble efecto, por un lado pueden mejorar ciertas habilidades mentales o visuales, nos atrevemos a señalar la atención por citar una pero de que sirve, si por un lado se incrementa esta habilidad pero por otro por otro se violenta y desarrolla actitudes

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

agresivas en quienes consumen de estas tecnologías. Un medicamento puede ser ideal para un órgano pero para otro quizás sea horrible y lo destruya totalmente.

Al paso que avanzan las investigaciones en materia de video juegos en el mundo una bien puede ponerlos como “buenos” al demostrar que desarrollan ciertas potencialidades de sus usuarios pero esto puede enterrarse en poco tiempo al demostrar mediante otro estudio que los videojuegos son “malos” pues generar actitudes violentas o problemas de obesidad por el sedentarismo así como aislamiento social que son algunas de las argumentaciones de los detractores de los videojuegos que los ubicarían en la categoría de no aptos para el consumo humano a los mencionados medios de entretenimiento.

El epicentro de nuestra investigación se circunscribe en la ciudad de Cuenca en uno de los prestigiosos y trascendentales planteles educativos de la localidad con décadas y décadas de vida y enseñanza fructífera a muchas generaciones nos concentraremos en la influencia de los video juegos en la conducta relacional de los adolescentes que cursan en el establecimiento mencionado, a primera vista

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

nos dejamos guiar de lo que investigaciones de otros pasases han sacado como conclusión hasta la fecha para plantear este tema de investigación ,mediante las hipótesis citadas en este trabajo que la comunidad las puede revisar en el respectivo anexo de esta investigación, pero que básicamente enfocan a los videojuegos como modelos de conducta agresiva en los adolescentes video jugadores, pero no podemos estancarnos en la problematización planteada en otros países, pues debemos ubicar el tema en nuestra sociedad, esta investigación es una de las pioneras pero creemos debería extenderse a muchos campos pues la tecnología desde que se la descubrió sigue evolucionando a pasos agigantados y difícilmente le será esquivo al ser humano.

Retomando el tema en cuestión es necesario estudiar los orígenes de los medios de comunicación, pues son las bases y precursores de los avances tecnológicos y tecnificación de punta que en nuestros días poseemos, la, inteligencia artificial, realidad virtual e incontables progresos de la ciencia en todas sus áreas son ejemplo de esta evolución.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En el capítulo número dos abordaremos lo referente a la historia de esta herencia tecnológica “los videojuegos” para algunos mutación pero otros fiel muestra de las potencialidades del hombre que en busca de su entretenimiento cada vez crea potentes motores gráficos capaces de recrear mundos virtuales cada vez mas perfectos, copiar de la realidad rostros, acciones y gesticulaciones similares a las de un humano o personaje fantasioso. Los tipos de ambientes, argumentos y acciones que permiten clasificar a los videojuegos en tipos diferentes también serán abordados en esta etapa, para relacionarnos mas con esta ludo tecnología, no caer en el campo extremista de juzgar sin antes conocer lo que posteriormente criticaremos o congratularemos.

El capítulo tres describe al adolescente pero no con la tradicionalidad abordada en otros trabajos de investigación que toman de manera repetitiva definiciones y características redundantes en muchos trabajos sin legar ningún aporte novedoso a la comunidad nosotros teorizamos breves rasgos de la adolescencia resumidos tomando como ejes el desarrollo psicológico del adolescente, su desarrollo social, afectivo y sobre todo enfocándonos en la cultura como factor

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

primordial en la formación de la identidad del adolescente pues los videojuegos hoy en día son parte cultural de nuestra y algunas generaciones del pasado que han sido victimas de un proceso de aculturación, pues los creadores de los video juegos están muy distantes de nuestro país.

El capítulo cuatro se enfoca en la agresividad conceptuándola, caracterizándola y relacionándola con el fin modelador de los video juegos que a primera vista serian rasgos de agresividad y problemas de bruscos cambios de conducta, que de seguro estaremos en capacidad al finalizar este estudio de aceptar estos aspectos de negatividad o desecharlos por completo.

El capítulo cinco nos enfocamos en conceptuar la teoría que vincula al fenómeno agresividad con la tecnología através de los video juegos mediante la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura y sus características reforzantes la imitación y el modelamiento, pues es necesario revisar estos aportes psicológicos que refuerzan esta investigación.

El capítulo seis es la parte esencial de esta investigación pues recopila los diferentes instrumentos metódicos para la investigación, los cuestionarios, fichas de observación y

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

demás datos de utilidad en la extracción de datos esenciales que posibilitaran mediante la ciencia de la exactitud estadística cuantificar y cualificar datos, y características para poderlos analizar, comparar y adecuar, además utilizamos un instrumento de notable reconocimiento en el diagnóstico psicológico, el test H.T.P., que diagnostica los rasgos de la personalidad en este caso en los adolescentes tomados como muestra para la investigación.

Después de toda esta senda investigativa en el capítulo siete estaremos en capacidad de dictar sentencia previamente con conclusiones y recomendaciones que con el pasar del tiempo y teniendo este primer trabajo como motivador de futuras generaciones que innovaran y refutaran estas ideas llegando a nuevos alcances que de seguro jamás podrían perpetuarse ni marcar hitos históricos hablando de permanencia, pues las sociedades y tecnologías son cambiantes y evolucionan día a día inmortalizando a la investigación pues mientras exista vida en el planeta, así como nuevos conocimientos y realidades que no conocemos jamás la investigación se estancara.

Los anexos refuerzan la investigación y presentan los modelos metodológicos utilizados para la misma, se

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

proyectan imágenes que recuerdan momentos vividos en esta investigación que de seguro serán recordados por quienes la hicimos posible, invitamos a leer este trabajo e interesarnos por el estudio del nuevo mejor amigo del hombre, "la tecnología" pues aun queda mucha tela por hilar para descubrir si en verdad la tecnología nos brinda comodidades, potencia nuestras fortalezas, dinamiza al hombre o si será la causa contundente y predicha en profecías sorprendentes y muy incrédulas de la destrucción del mismo en un futuro distante o quizás mucho mas adyacente de lo que nos imaginamos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## CAPITULO I

## CAPITULO I

### LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

#### 1.1 ORIGEN

Los primeros medios de comunicación surgieron ante la imperiosa necesidad que el hombre tuvo de relacionarse, cuyo desarrollo estuvo condicionado al incremento de la población, al progreso de la misma y al surgimiento de las grandes urbes.

Entre las causas que dieron origen al actual sistema de comunicaciones se citan:

- a). La Revolución Tecnológica Industrial; y ,
- b). El Urbanismo.

#### **A). La Revolución Tecnológica Industrial.**

“La **Revolución Industrial** fue un periodo histórico comprendido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, en donde en Inglaterra y el resto de la

AUTORES:



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Europa continental sufrieron el mayor conjunto de transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales de la Historia de la humanidad, desde el Neolítico.

La Revolución industrial estuvo dividida en dos etapas: La primera del año 1750 hasta 1840, y la segunda de 1880 hasta 1914. Durante estas épocas se dieron cambios en diferentes ámbitos a citar:

1. **Demográficos:** Traspaso de la población del campo a la ciudad (éxodo rural), Migraciones internacionales, Crecimiento sostenido de la población, Grandes diferencias entre los pueblos, Independencia Económica.
2. **Económicos:** Producción en serie , Desarrollo del capitalismo , Aparición de las grandes empresas (Sistema fabril) , Intercambios Desiguales
3. **Sociales:** Nace el proletariado , Nace la Cuestión social.
4. **Ambientales:** Deterioro del ambiente y degradación del paisaje, Explotación irracional de la tierra.

La Revolución Industrial no solo causo un gran impacto económico, sino que además generó enormes transformaciones sociales, las de mayor importancia fueron:

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**Proletariado urbano.** La ciudad industrial aumentó su población como consecuencia del crecimiento natural de sus habitantes el agricultor se convirtió en obrero, en la ciudad las condiciones eran mínimas a esto se sumaban largas jornadas de trabajo, que llegaban a más de 14 horas diarias, en las que participaban hombres, mujeres y niños con salarios de miseria, y que carecían de toda protección legal. Este conjunto de males que afectaba al proletariado urbano se llamó la Cuestión Social.

**Burguesía industrial.** La contrapartida de lo anterior fue el poder económico y social de los grandes empresarios, fortaleciendo el sistema económico capitalista, caracterizado por la propiedad privada de los medios de producción y la regulación de los precios por el mercado, regidos por la oferta y la demanda.

Dentro de esta doctrina se defendía la libertad económica, los empresarios obtenían grandes riquezas, no sólo de la venta y ganancia sino, pagando bajos precios por la fuerza de trabajo aportada por los obreros” (Enciclopedia Digital Encarta, 2009)

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **B). El Urbanismo**

“A causa de la Revolución Tecnológica Industrial surgieron grandes ciudades, y los medios de comunicación también se transformaron al tenor del nacimiento de las urbes, la prensa llegó a convertirse en un instrumento importante que ayudó al funcionamiento del sistema político y generó educación, afirmación de nuevos valores, entretenimiento, con mayor oportunidad de circulación y recepción, con el auge de la instrucción gratuita, que determinó el comportamiento de los nuevos ciudadanos.

Como hemos podido ver, la Revolución Industrial, así como el Urbanismo, fueron los motores que impulsaron el gran desarrollo que han alcanzado los medios de comunicación, por supuesto teniendo como actor principal al hombre. Este desarrollo parece haber readucido y tornado vulnerables los principios del espacio y del tiempo”. (Diccionario Enciclopédico Ilustrado Océano Uno, 1994).

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





## **1.2 GENERALIDADES**

### **1.2.1 DEFINICIONES**

Muchas son las definiciones que se han asignado a los medios de comunicación masivos o mass media término anglosajón teniendo las siguientes:

“Los medios de comunicación son los vehículos o recursos capaces de asumir formas que tienen características de mensajes o que transmiten mensajes” (Dance Frank, 1973)

“La comunicación de masas según el criterio de Gebner es la producción y distribución masiva, con fundamentos tecnológicos e institucionales del flujo constante de mensajes públicos más ampliamente compartidos en sociedades industriales” (Kathleen, 1981)

“La comunicación social se puede definir genéricamente como la transmisión, mediante fenómenos representativos – en el emisor- y perceptivos –en el receptor-,de contenidos de conciencia (ideas, estados de ánimo, noticias, etc.) por parte de un miembro de la sociedad a uno o más miembros de la misma. Pero esta transmisión no es mera transferencia de

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

contenidos, sino que implica la adhesión, la disensión o la reacción de extrañamiento” (Gonzáles J., 1982)

### **1.2.2 CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS**

Aspectos propios de los medios de comunicación a citar son:

- a) Al hablar de comunicación de masas nos referimos a un grupo de personas con diversidad de cultura, religión, clase social, economía, ideología, etc, que actuaran de manera independiente en respuesta a los estímulos;
- b) Las comunicaciones de masa son técnicas de difusión publica, es decir, que son susceptibles de alcanzar una audiencia amplia y heterogénea. Por ello se oponen a las comunicaciones destinadas a grupos reducidos y homogéneos.
- c) La comunicación se llama social en el sentido de que es apta para establecer relaciones entre grupos sociales e individuos, y está en dimensiones potencialmente mundiales;
- d) Los mass media son vehículos impersonales de transmisión, están opuestos a toda comunicación directa, a toda transmisión que implique situaciones tales en que el

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

emisor y el destinatario del mensaje se encuentren cara a cara; por ejemplo, una conferencia, una obra de teatro, un concierto destinados a un público presente en “carne y hueso” en una sala de espectáculos están excluidos de esta definición;

- e) La comunicación al derivarse del latín “communis”, común; deducimos que lo que se pretende es compartir con los demás una información, una idea común o una actitud;
- f) La comunicación ha evolucionado pues los medios que se emplean para transmitir mensajes han ido a la par con la industrialización, hoy en día no solo podemos hablar de televisión, prensa y radio sino que su desarrollo ha sido enorme, correo electrónico, Internet, vía satélite, telemática, Info Highways o autopistas informáticas, verdaderas mega estructuras para el flujo continuo de toda clase de comunicaciones e información, que permitirá comunicarnos a toda hora, en todo lugar y a cualquier persona para convertir al mundo en una “aldea global”.

### **1.2.3 ELEMENTOS**

La comunicación, según Wilbur Schramm, debe tener entre otros, por lo menos tres elementos básicos:

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- 1). La fuente o Emisor, que puede ser una persona que habla, escribe, dibuja o hace gestos; o una organización informativa como por ejemplo: periódico, casa editora, estación de televisión, radio, cine, etc;
- 2). El mensaje, que puede tomar forma de tinta de papel, de ondas sonoras en el aire, de impulsos de una corriente eléctrica, también un movimiento de las manos, una bandera que ondea o cualquier otra señal, cuyo significado pueda ser interpretado.
- 3). El receptor que puede ser una persona que escucha, observa o lee, o un miembro de un grupo determinado al que se le da la denominación de público receptor, como es el lector de un periódico o el que mira la televisión.

### **1.3 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

#### **1.3.1 VENTAJAS**

No podemos concluir exponiendo que los medios de comunicación son totalmente negativos pues pensamos que

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

más bien el error se basa en la forma en que son utilizados, manipulados en beneficio de los grandes empresarios, poderes políticos, religiosos, etc. Por ello a continuación anotaremos algunos de los beneficios que nos brindan:

- En el caso de la prensa escrita inventos como la imprenta son los que han permitido que estemos diariamente informados de lo que ocurre en nuestro mundo, en lo que se refiere a noticias; también en el campo educativo ha influido positivamente el presentar reportajes sobre artes, ciencias, deportes, música, cultura en general, etc.
- La radio se ha dicho puede ayudar a desarrollar el habla de los niños, así como a aumentar su vocabulario, fomentar el aprecio por el arte musical, etc. Existen programas dedicados a fomentar valores como la solidaridad, respeto, buenas costumbres y normas de urbanidad.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### **1.3.2 DESVENTAJAS**

El grado de penetración que tienen los medios de comunicación en los hogares es total, pues, prácticamente todos estamos expuestos de una u otra forma a recibir sus mensajes y ser influenciados por ellos. Es en este sentido que se han hecho las más duras críticas. Aquí mencionaremos algunas de ellas:

- Los medios de comunicación de masas han estado subordinados a la gran empresa y a veces han permitido que los avisadores controlaran la política y el contenido editorial;
- Los medios de comunicación de masas han manejado un enorme poder con el objeto de alcanzar su fines. Los propietarios han emitido sus opiniones, en especial las políticas y las económicas, a expensas de los puntos de vista de los contrarios;
- Los medios de comunicación de masas se han opuesto al cambio social;
- Han invadido la vida privada de las personas sin causa justificada;

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- Han prestado más atención a menudo a lo sensacional y a lo superficial, en sus reportajes sobre acontecimientos humanos, que a lo significativo; y , sus entretenimientos han sido a menudo insustanciales,
- Han puesto en peligro la moral pública;
- Están controlados por la “clase empresarial”:
- Se manifiesta también que “estamos condenados a vivir con ellos, es decir que nuestra libertad y nuestra posibilidad de opción estarán dirigidas en adelante, por los medios de comunicación social, sin que en un momento determinado podamos distinguir de la suya, nuestra propia voluntad, ni encontremos ya la originalidad en nuestras decisiones, pues, cumplimos designios y especificaciones propias de una cultura en la que cuentan cada vez menos la voluntad del individuo o las genuinas manifestaciones personales” **(Cordero de Espinoza,1985 )**

En definitiva el temor que se tiene respecto a los medios de comunicación se refiere a la influencia, especialmente, negativa que pueden ejercer en nosotros incluso, se habla de alienación al mencionar que gracias a la consumación del proceso de indigestión informativa la humanidad alcanzará en

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

poco tiempo varios grados más de alienación e inconsciencia, y, será posible hablar de “estupidez satelizada” ...de esta manera se habrá completado el ciclo de la industrialización del espíritu en la que el alma humana será un producto más de la sociedad de consumo y se llegará a tal grado de saturación que habremos alcanzado el paraíso del conformismo irreflexivo”

Dicho temor se justifica más aún, si hablamos de los niños, quienes por sus propias características son más fácilmente influenciados; especialmente de la televisión que es considerado como “el más importante y completo de los mass media y por tanto el que más atrae al público básicamente infantil que se halla influido por la civilización de la imagen, difícilmente encuentran otro medio con el que se comuniquen más- o vivan la ilusión de comunicarse- que les convenza más profundamente y llene de mejor modo los requerimientos de fantasía , imágenes, sueños, aventuras y demás apasionantes realidades, vividas a diario como espectadores” **(Cordero de Espinoza Susana, 1985, )**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





## **1.4 TEORÍAS SOBRE LOS EFECTOS DE LA VIOLENCIA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Ante la imperiosa necesidad de entender una etapa particularmente violenta que se vivió en la década de los sesenta, especialmente en Estados Unidos, que, es recordada por muchos historiadores como una década de violencia, se suscitaron motines urbanos, cifras crecientes en el crimen organizado, protestas colectivas contra la guerra de Vietnam, el racismo institucionalizado, la contaminación ambiental; a lo que se sumaron los asesinatos de figuras importantes como Martín Luther King, John F. Kennedy. Observadores sociales empezaron a formular lo que parecía ser un vínculo lógico: incesantes retratos de violencia en los medios, por un lado, y las tasas crecientes de agresión por el otro.

Esta formulación se vio reforzada por el hecho de que en esta misma época se suscitaron diversas protestas públicas, en contra del contenido violento del medio de masas mas reciente de aquel tiempo la televisión, pues los integrantes juveniles de la primera generación de la televisión, eran los participantes mas visibles de la violencia.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

A continuación se va a enunciar algunas teorías sobre los efectos de la violencia en los medios de comunicación.

### **1.4.1 TEORÍA DE LA CATARSIS**

“Esta teoría hace referencia a que los seres humanos en el transcurso normal de sus vidas, ya sea por problemas en su trabajo, con amigos, familiares y todo lo que representa el diario vivir, genera frustraciones, que posteriormente les llevan a incurrir en la agresión. La catarsis vendría a constituir el alivio para estas frustraciones a través de una participación como “intermediario” en la agresión ajena; de esta manera; las tendencias agresivas quedarían eficazmente controladas por mecanismos psicológicos y sociales, que llevan a esta experiencia por intermediario”.(De Fleur, Melvin Y Ball Rokeach ,1982 )

Por tanto la premisa principal de esta teoría viene a ser que la visión de un contenido violento disminuye la probabilidad de una conducta violenta en los espectadores de televisión.

El efecto catártico de la violencia deberá ser mayor para aquellos que posean una mayor necesidad de catarsis: es decir quienes hayan acumulado mayor frustración.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### **1.4.2 TEORÍA DE LOS EFECTOS ESTÍMULO DE LOS INDICIOS AGRESIVOS**

Esta teoría plantea como presupuesto principal que “la exposición a los estímulos agresivos habrá de incrementar la susceptibilidad de una persona para la excitación fisiológica y emocional, lo que a su vez habrá de aumentar la posibilidad de una conducta agresiva”. (De Fleur, et al, 1982) Es decir que ver una escena violenta física o verbal en televisión, estimula no sólo psicológica y emocionalmente a los integrantes del público, sino que los induce a reacciones agresivas.

Se plantea que si, por ejemplo, se observa un match de boxeo, este estimula a una excitación emocional, que conduciría a una conducta agresiva por parte de los espectadores de la televisión.

Para Tannenbaum “los medios de comunicación audiovisual son provocadores especialmente potentes de una excitación fisiológica, que aumenta los niveles de intensidad emocional en los espectadores y, por tanto la probabilidad de intensas reacciones de conducta”.(De Fleur, et al., 1982) Esta

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

excitación puede convertirse en una conducta agresiva intensa, cuando existe una causa que requiera de la ejecución de un acto agresivo.

En este punto, el estímulo agresivo (programa violento de televisión) no provoca siempre una reacción agresiva y es probable que tampoco provoque un mismo grado de agresividad en el observador; ya que uno de los factores que aumentaría la probabilidad de una reacción agresiva, sería la frustración existente en el momento en que se presenta un programa violento.

Otro factor importante es la forma en la que la violencia se describe en los programas, pues esta afecta la posibilidad de que los espectadores se conduzcan agresivamente. Cuando la violencia del personaje tiene una base de venganza o defensa propia, aumenta la probabilidad de respuestas esto se debe a que los espectadores pueden adoptar esas justificaciones en su propia conducta agresiva. Para Berkowitz otro indicio que afectaría la naturaleza de las respuestas, ante la violencia televisiva, es el grado en que la descripción por televisión sea similar a las circunstancias enojosas con que debe enfrentarse el espectador en la vida real. Esta

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

similitud puede establecerse en datos tan simples como, por ejemplo, si el personaje de T.V. tiene el mismo nombre o la misma ocupación que la persona que provoca la ira del espectador.

Un factor que podría disminuir la respuesta agresiva es la inhibición de tendencias agresivas. Es decir que, si una persona ve una escena violenta en T.V. como una pelea entre personas, pelea entre personas, puede suscitarse una sensación de culpa en los espectadores y dirigir la atención de éstos al dolor y sufrimiento que padece la víctima de una ataque violento y, por tanto, sensibilizarlos ante el dolor y sufrimiento que sus reacciones agresivas puedan causar a otros.

Aquí será importante la experiencia previa ante las consecuencias de dolor y crueldad que produce la violencia, pues, quienes hayan tenido mucha experiencia previa no reaccionarán con igual grado de inhibición o excitación emocional que los que tenga escasa experiencia previa.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### **1.4.3 TEORÍA DEL APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN**

Teoría inicialmente desarrollada por Walter's y Bandura, se apoya en el supuesto de que “las personas pueden aprender una conducta agresiva al observar la agresión que surge en descripciones hechas por los medios de comunicación y, bajo ciertas condiciones, modelar su conducta sobre los personajes agresivos de esos medios” (De Fleur, et al., 1982)

Esta teoría manifiesta que la violencia por televisión, o por otras formas de los medios aumenta la probabilidad de agresión en el público; no sólo al aportar oportunidades de que sus integrantes aprendan sobre agresión, sino también al presentar a personajes violentos que funcionan como modelos de conducta para los espectadores; ya que “los procesos fundamentales de aprendizaje , con lo que los niños llegan a aprender todas las formas de una nueva conducta, operarían cuando ellos están sentados frente a un receptor de televisión contemplando programas violentos” (De Fleur, et al., 1982) . Es decir que, así como pueden adquirir nuevas formas de conducta al observar las actividades de sus hermanos,

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

familiares y amigos pueden aprender también nuevas formas de conducta al observar a personajes violentos en los medios de comunicación.

Aquí no se dice que los espectadores habrán de cumplir automáticamente los actos agresivos que han aprendido , puesto que al igual que gran parte de las conductas aprendidas en las aulas escolares, los actos violentos aprendidos no son puestos en práctica, a menos que se suscite una situación que convoque la ejecución de tal conducta. “La probabilidad aumenta con factores como la expectativa de ser recompensados por tal conducta, como la similitud entre la situación presentada por televisión y la situación social enfrentada por los espectadores tras ese programa o como la anticipación de una apoyo social procedente de otro espectador que elogie las actitudes violentas de los personajes de televisión. (De Fleur, et al., 1982)

En esta teoría el sexo de la persona tiene un papel importante en el sentido de que pese a que hombres y mujeres aprendan la misma cantidad de conductas agresivas, es más probable que sean los hombres los que las pongan en práctica, pues

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

las normas sociales y culturales inhiben las respuestas agresivas que pudieran emitir las mujeres.

#### **1.4.4 TEORÍA DEL REFUERZO**

El presupuesto básico de esta teoría es que “las imágenes de violencia en televisión, “refuerzan” cualesquiera de las pautas establecidas de conducta violenta que los espectadores traigan consigo ante los medios” (De Fleur, et al., 1982)

Los teóricos del refuerzo analizan factores como las normas, los valores culturales, los papeles sociales, las características de la personalidad, las influencias de la familia o de sus padres, como determinantes principales de la conducta violenta. Es decir que, las normas y actitudes de los espectadores deberán guiar sus percepciones de programas violentos en la televisión. Por ejemplo quienes se hayan desarrollado como personas bastantes violentas, como normas y actitudes que apoyen a la violencia, como medio de llegar a fines personales y sociales, habrán de “percibir selectivamente”, con mayor probabilidad, las acciones violentas de los personajes de televisión, en formas que apoyen (refuercen) sus normas y actitudes.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Desde esta óptica, el efecto de la violencia televisiva consistiría en reforzar normas y actitudes establecidas, tanto para los espectadores violentos como para los que no lo son.

La excepción a esta regla lo constituirían un pequeño grupo de espectadores que carecen de estabilidad personal y social, especialmente, niños y adolescentes que carezcan de relaciones fuertes y estables con la familia, los amigos, los maestros, etc, puesto que pueden no haber desarrollado líneas claras de guía para su participación en la agresión; o pueden no percibir un suficiente control de grupo sobre su uso de la agresión. “La programación violenta en la televisión puede llenar un vacío en las vidas de estas personas, hasta el punto de que lleguen a apoyarse en las creencias y los actos de los personajes televisivos violentos, como guías para la conducta propia”. (De Fleur, et al., 1982). En éstos casos, el efecto de los programas televisivos violentos iría más allá del refuerzo ocasionando aumentos significativos en la probabilidad de conducta agresiva, para el nivel de los espectadores.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En definitiva para los teóricos del refuerzo la violencia en los medios es importante en la conducta agresiva cuando las relaciones sociales son frágiles, inestables o perturbadas.

### **1.4.5 TEORÍA DEL CULTIVO**

La teoría del cultivo ha sido desarrollada principalmente por Gebner y sus colaboradores. La tesis básica de los teóricos del cultivo es que “el mundo simbólico de los medios, y en particular la televisión, modela y mantiene, es decir, cultiva, las concepciones de los públicos sobre el mundo real”. (De Fleur, et al., 1982). Es decir sus construcciones sobre la realidad.

La televisión es considerada como el ambiente simbólico y común en que nacen la mayoría de los niños, y por tanto, como la más extensa fuente de contacto con las culturas cotidianas y simbólicas, que las personas comparten o tienen en común. El mundo simbólico de la televisión aparece en los análisis sobre contenido, como un mundo “malo” en el que la violencia es un lugar común, es utilizada por la mayor parte de los personajes de televisión habitualmente como forma de obtener ventajas en las luchas por el poder. Los hombres

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

jóvenes y de raza blanca que dominan a otros, particularmente a las mujeres, a las minorías y a los ancianos, tras utilizar la violencia con éxito. Según la teoría del cultivo, este mundo violento de la televisión, dominado por hombres blancos, penetra en la conciencia de los espectadores, con lo que ven al mundo real como si fuera el mundo de la televisión.

A diferencia de las teorías anteriores, el efecto principal que concierne a los teóricos del cultivo, no es tanto la conducta violenta como emociones ( miedo, ansiedad, angustia, alienación) con que las personas adoptan los mundos simbólicos y violentos de los medios, como si fueran reflejos de la realidad.” En la medida que la gente piensa que el mundo es real es tan extremadamente violento como el de los medios de comunicación, experimentará miedo y ansiedad en actividades tan comunes como caminar por la calle, y este miedo y creará a su vez un estado de alienación frente a los otros”. (De Fleur, et al., 1982)

Gebner y sus colaboradores en el desarrollo de la teoría del cultivo han incorporado los conceptos de “corriente principal” y de “resonancia” . “La corriente principal hace referencia a una especie de homogeneización dentro de grupos, cuyos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

espectadores más adictos son influidos por la contemplación de la televisión, llegando a sostener una visión más común y compartida (una “corriente principal”) del mundo real. La resonancia se refiere a un efecto de prominencia, por el cual quienes viven en circunstancias, desacostumbradas violentas, resuenan ante el mundo aún más violento de la televisión, con lo cual su concepción violenta del mundo real aparece amplificada o intensificada por la contemplación de la televisión”. (De Fleur, et al., 1982)

Aquí las diferencias de categoría social (en sexo, raza, clase social, lugar de residencia, etc) son importantes puesto que quienes tengan similares características de categoría social compartirán también experiencias y concepciones del mundo real comunes, y por lo tanto, serán afectados de manera similar por los medios.

## **1.5 LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIOS DE COMUNICACION**

Desde este punto de vista los videojuegos son considerados un producto cultural que correspondientes a un contexto y sociedad, que de la misma manera es cambiante a lo largo del

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tiempo, los videojuegos como proceso están conformados por muchas personas de muy diferentes disciplinas, programadores, diseñadores gráficos, escritores, comercializadores en pues por esta característica de inclusión de tantas personas es que en esta ultima década se los a revalorizado.

Sin embargo todo este avance no se le puede atribuir de por si solo a los video juegos pues, en especial los primeros medios el cine y la televisión y los que han surgido después, por ejemplo el Internet, la tecnología “remediation” tiene mucho que ver en esto pues fue la que describe como fueron capaces de moverse las imágenes en la pantalla.

Los video juegos son hoy una industria cultural, donde se representan necesidades, ilusiones, fantasías, gustos, intelecto, o capacidad de narración de la sociedad ahora cabe meditar que el video juego no solo depende de la cultura sino hoy en día hasta la podría cambiar, pues démonos cuenta como las comunidades en línea, están cambiando a la sociedad y cultura que los creo e hizo crecer.

El videojuego, como medio masivo que es, también tiene la capacidad de llevar mensajes, expresar las ideas, críticas y consternaciones sociales o políticas de un autor o autores,

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

otra manera de insertar una ideología en el videojuego es la estructura del mismo, los niveles donde un autor puede expresar su manera de entender la realidad y presentarla a su gusto, los niveles tales como las reglas, la libertad que tiene el jugador de actuar dentro del juego, el objetivo del juego, o la flexibilidad que dificulta o lo facilita.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CAPITULO II**

## **CAPITULO II**

## **LOS VIDEOJUEGOS**

### **2.1 ANTECEDENTES**

#### **2.1.1 ORIGEN Y EVOLUCION**

Los ordenadores, tal y como los conocemos, no tienen más allá de medio siglo de historia fueron Baggage, profesor inglés y su alumna Ada Byron (la primera programadora informática) quienes se lanzaron a un proyecto incierto para aquella época de 1830, que nunca llegó a materializarse de manera operativa, pues tuvo que pasar un siglo para que la necesidad militar de hacer cálculos matemáticos para trayectorias balísticas, inspire a los estadounidenses quienes presentaron un artefacto mastodóntico llamado Mark I, diseñado por Howard Aiken para la IBM. Al Mark I le seguiría, en 1946, el ENIAC de los ingenieros Mauchly y Eckert, con sus 18000 válvulas de vacío y sus cientos de kilómetros de cableado.

#### **AUTORES:**

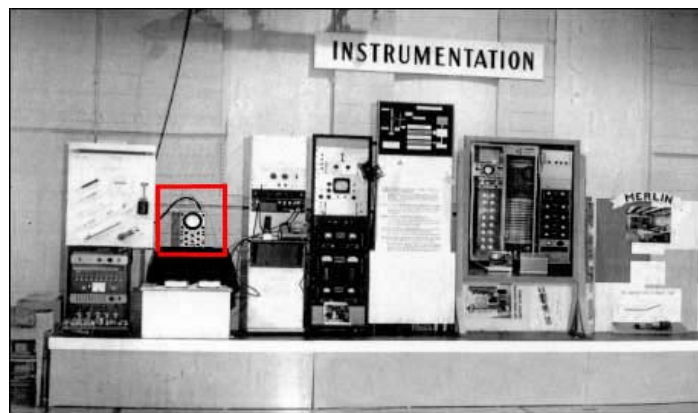
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



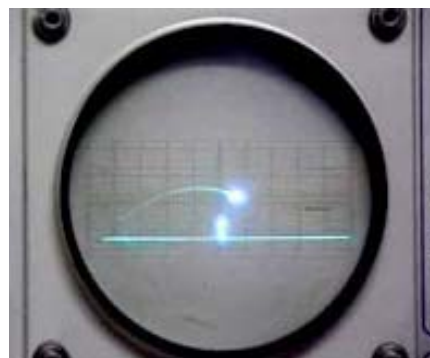
**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **De 1940 a 1960**

Un científico llamado Willy Higginbotham, decidió hacer un sencillo juego de tenis para dos personas en 1958 en el que una pelotita cuadrada rebotaba en la pantalla y las personas jugadoras debían golpearla con sus raquetas hasta que uno perdiera, este videojuego aun primitivo se denominó Tennis for Two.



**Figura 1 Osciloscopio donde funcionaba Tennis For Two**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **Figura 2 Visualización del videojuego Tennis For Two**

El control de la trayectoria era decidido por el jugador el cual mediante una perilla decidía cuando y a donde dirigir la bola al contrincante.



## **Figura 3 Rustico mando para controlar uno de los primeros juegos Tennis For Two**

También en 1961, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts, Steve Russell, diseñó un juego interactivo llamado Space War, juego de naves aun primitivo, en el juego

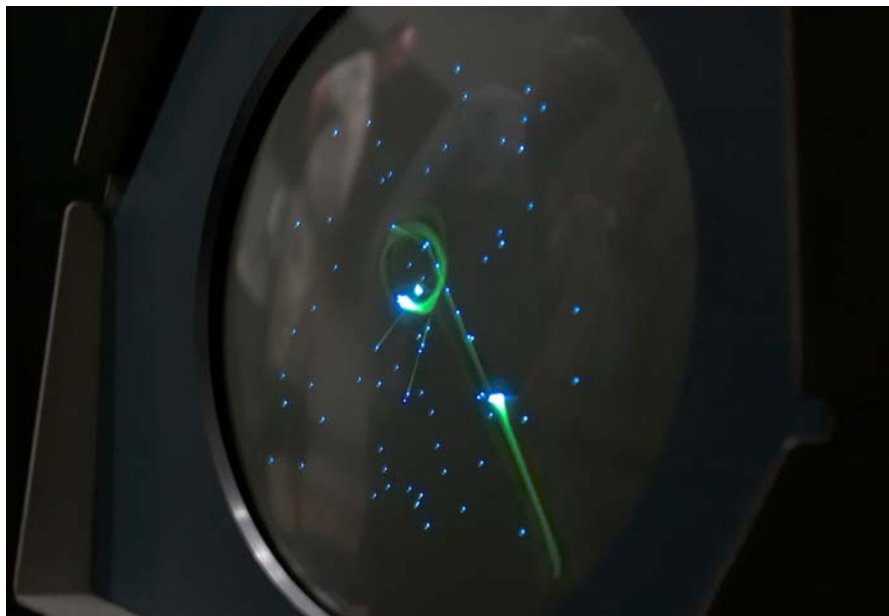
AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

existían dos naves una por cada jugador la maquina no podia jugar, el objetivo era acabar con la nave contraria, lanzandole misiles en el centro de la pantalla una asterisco hacia las veces de sol y su gravedad afectaba a las naves y proyectiles. Algunos concedieran a este video juego como el primero pues los demas que aparecieron eran aun rusticos utilizando otros medios que no fueron diseñados exclusivamente para ser considerados un videojuego sino mas bien fue la circunstancias lo que les dio vida ejemplo el uso del osciloscopio en Tennis For Two.



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **Figura 4 Imagen de Space Wars para unos el primer video juego**

### **De 1970 a 1980**

A finales de los 60, el ingeniero Baer ideó la posibilidad de incluir algún tipo de juego a desarrollar en la pantalla del televisor. En 1966, Ralph H. Baer (el padre de los videojuegos) diseñó el prototipo de la primera consola de juego para ser utilizada con un televisor doméstico, MAGNAVOX compra en 1971 la tecnología del proyecto de Baer y desarrolla el primer sistema de videojuego casero conocido con el nombre de Odyssey. El sistema contaba con un juego simple de ping pong, dos puntos cuadrados representaban a dos personas jugadoras, no había efectos de sonido ni podía llevar cuenta de los puntos hechos.

A comienzos de los años 70, Nolan Bushnell (el padre de la industria del videojuego), junto con su colega Ted Dabney fundan la histórica compañía ATARI con la misión de desarrollar juegos electrónicos.

#### **AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Pong -Pong fue el primer juego de monedas que tuvo un éxito impresionante y convirtió a Atari en la compañía de más rápido crecimiento en América. Consistía en una surrealista simulación de una partida de tenis jugado sobre una pantalla de televisión. La representación gráfica era simple dos rectángulos cumplían las funciones de jugadores y un pequeño cuadrado oscilaba de lado a lado de la pantalla. Los controles eran dos ruedas que regulaban la posición del rectángulo-jugador en función del eje vertical de la pantalla. Pong introducía un concepto nunca visto hasta el momento: la puntuación; de esta manera, cada partida se convertía en un duelo entre dos personas por conseguir el mayor número de puntos.



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **Figura 5 Pantalla y Terminal del videojuego Pong**

Atari, en 1973, lanzó el primer juego arcade de laberintos (Gotcha) y en 1974, el primer videojuego de conducción (Gran Trak 10). A mediados de los años 70 empiezan a hacerse populares diferentes juegos: Tank en 1974; en 1975, Gun Fight, un juego tipo viejo oeste. En 1976 Nolan Bushnell lanzó el primer juego de carreras con perspectiva en primera persona llamado Night Driver.

En 1976 aparece la primera respuesta crítica a la violencia en los videojuegos, tras el lanzamiento del juego arcade Death Race. El juego proponía a los jugadores y a las jugadoras competir conduciendo sus coches y atropellando zombis para puntuar. En este mismo año surgió el Video Entertainment System (VES, sistema de entretenimiento de vídeo), una consola doméstica multicartucho en la cual se podían incorporar e intercambiar varios cartuchos de juegos diferentes. La más famosa fue la Atari 2600.



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **Figura 6 Imagen Nostálgica del Atari 2600 (1977)**

### **De 1980 a 1990**

A principios de los años 80 aparecen los ordenadores PC. Fue la época de los ordenadores Amstrad. También apareció Odyssey 2 de PHILLIPS y el sistema de videojuegos Intellivision (televisión inteligente) de MATTEL. En cuanto a juegos destacaron Zork, y Pac-Man de NAMCO, Battle Zone de Atari (que, por cierto, fue la base de programas para entrenamiento militar) y Defender de WILLIAMS.

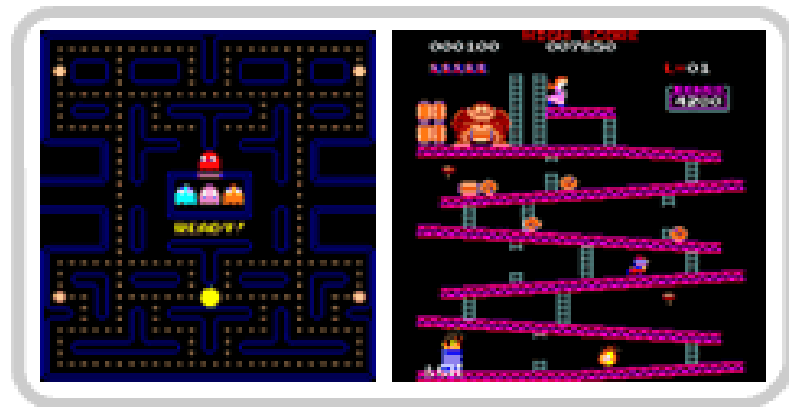
En 1981 se da un hecho histórico e importante para un gigante: NINTENDO, pues apareció el famoso Donkey Kong, diseñado por Shigeru Miyamoto. En él surge uno de los personajes más duraderos de la historia de los videojuegos (Mario), aunque por entonces era un carpintero llamado Jumpman. La trama de cuenta la historia de un gorila que huye de su amo, un carpintero, y secuestra a la novia de éste. El carpintero tiene que perseguir al gorila a través de una serie de escenarios industriales para rescatar a la chica.

#### **AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Figura 7 Pacman (1980) y Donkey Kong (1981) Dos de los primeros juegos exitosos de los años 80.**

En 1982, todas las compañías querían entrar en el negocio. Había en esa primavera 50 compañías creando juegos para Atari 2600. Pero alrededor del año 1983 comienza a venirse abajo el mercado de los videojuegos; Mattel y Atari comienzan a perder dinero a causa de sus juegos de baja calidad. En 1984, los buenos juegos fueron escasos. En 1985, cuando al caer el imperio apareció Nintendo con el Nintendo Entertainment System (NES), que incorporaba el juego Super Mario Bros consiguiendo gran éxito.

Super Mario Bros se editó en 1985 y, desde su lanzamiento, se convirtió en el juego emblemático de Nintendo. El

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

personaje principal del juego era Mario, un plomero con un mostacho italiano que había aparecido por primera vez en Donkey Kong, en 1981. Este video juego puso en boga el uso del laberinto en los juegos informáticos. No obstante, es necesario reconocer que Mario no era el más atractivo de las creaciones pues fue diseñado como un hombre de mediana edad, barrigudo, con un gran sentido de la justicia, que no era guapo ni atlético.

Los juegos de Súper Mario supusieron el inicio de la idea de los laberintos dentro de los juegos informáticos e introdujeron, por primera vez, un personaje ingenioso y de buen humor con el cual simpatizar. En 1986 aparecieron más consolas caseras: Sega con Sega Master System, Commodore con Amiga y Atari con 7800. Por su parte, la compañía Sierra crea Kings Quest, un videojuego en tercera persona. El concepto de tercera persona cambió el modo de crear aventuras. Antes, se trataba de historias que se experimentaban desde el propio punto de vista del jugador o jugadora, ahora aparece un personaje, que ya no eres tú, sino él o ella, y que hace falta definir quién es y cómo va a interactuar con los demás, puesto que tiene su propia personalidad.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Figura 8 King Quest (1983) video juego precursor en aventuras graficas con ilusión de espacios tridimensionales.**

En 1984 el ruso Alexey Pajitnov crea Tetris, basado en un rompecabezas tradicional de ese país (pentominos: figuras que se encajaban para formar una caja) y en 1985 se pasó al PC.

Sega lanza en 1989 su sistema de 16 bits llamado Sega Genesis, que tuvo un enfoque para público adolescente por sus juegos de deportes hechos por EA SPORTS. Además en este año el cine entra en el mundo de los videojuegos con 2

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

títulos tales como indiana Jones y la Ultima Cruzada y la conocida Guerra de las Galaxias.

En el mismo año aparece el rey de los sistemas portátiles: el Game Boy, diseñado por Gunpei Yokoi. Lo mejor de este innovador aparato fue su pequeño tamaño, introduciendo a los más pequeños en el mundo de los juegos de ordenador y a los adultos a través del Tetris, videojuego que se regalaba al comprar la consola.

### **De 1990 a 1995**

El CD-ROM y la tecnología 3D cambiaron el panorama del diseño y el desarrollo de videojuegos, esto implicó mayor coste en los juegos mayor inversión de la industria pues era necesario todo un equipo en lugar de 2 o tres personas, así también el tiempo de creación pasó de meses a años lo cual influyó mucho durante estos años. A finales de los noventa, unas cuantas compañías como Electronics Arts, Infogrames y UbiSoft, poseían la mayoría de las compañías de videojuegos y sus marcas comerciales.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En 1991 ocurrieron dos eventos muy importantes en la era de los videojuegos. El primero, el lanzamiento del Super NES mas conocido en nuestro medio como Super Nintendo, el segundo la aparición del juego de peleas callejeras que marco la diferencia nombre fue Street Fighter en su segunda edición.

Con el avanzar de los años los ordenadores evolucionaron al igual que las tarjetas gráficas en color. El ratón se populariza con la entrada del entorno Windows. Aumento la velocidad y la capacidad de almacenamiento de los ordenadores. Esto ocasiono que exista mayor expansión de los videojuegos en los ordenadores personales.

Al aparecer uno de los juegos mas violentos al mercado como fue Mortal Combat, senadores de EE.UU., pusieron en marcha una campaña contra la violencia en los videojuegos y la cultura de la carnicería reinante, pues en Mortal Kombat, la sangre saltaba con cada golpe y los movimientos finales podían llegar a arrancar el corazón o el espinazo al adversario lo cual era preocupante sin embargo este juego fue todo un éxito que acogio a muchos adeptos en el mercado.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Entertainment Software Rating Board (ESRB, un consejo de calificación del software de entretenimiento), creó un sistema de calificación por edad para los videojuegos en 1994. Dicho sistema alertaba en las cajas de los videojuegos de material potencialmente ofensivo, aunque sin impedir el acceso a las personas jóvenes a juegos violentos o de otro tipo que pudieran ser considerados inadecuados para ellas.

**De 1995 hasta el 2005**

A partir de mediados de los 90 el mercado se divide en dos vías bien definidas:

juegos aptos para PC's y para consolas. El desarrollo tecnológico, el abaratamiento de producción, los nuevos microprocesadores de alta velocidad, supusieron la posibilidad de fabricar consolas con una potencia enorme, pero concebidas y optimizadas para servir como plataforma de juegos multimedia. Con la incorporación de la tecnología multimedia, se aprovechan todas las capacidades que ofrecen los ordenadores. Se presentan los juegos en formato CD-ROM y DVD. Algunos juegos comienzan a utilizar imágenes en tres dimensiones y técnicas basadas en la realidad virtual.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Paralelamente, surgen nuevas consolas. En 1995 aparece la Sega Saturn de 32 bits con lector de CD, y la PlayStation de Sony. A continuación Nintendo contraataca en el 96 con un sistema de longitud de palabra de 64 bits. Esta longitud fue superada por una de 128 bits en el año 1999, era la Sega DreamCast, un equipo con un amplio hardware equivalente en potencia al de un ordenador personal. Incluía módem y un procesador a 200 MHz. Este potencial, al servicio único de un juego, suponía acrecentar al máximo la calidad multimedia de la consola. En 2000 salió al mercado el PlayStation 2 y ya para entonces las consolas se vendían a millones no sólo en Japón y EEUU sino también en el resto del mundo.. (23)



**Figura 9 Play Station 1 (1995)**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Figura 10 Play Station 2 revoluciona y sigue teniendo muchos adeptos en la primera década del 2000.**



**Figura 11 La evolución de la tecnología hizo que la competencia entre marcas de consolas de video juegos aparezca presentamos a Xbox de Microsoft (2001)**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Figura 12 Nintendo presento al Nintendo Game Cube  
(2001)**

### **Del 2005 al 2009**

Las diferentes consolas (maquinas de video juego) poco a poco han ido evolucionando actualizando sus versiones usando mejores motores graficos que proyectan cada vez una sensación de realismo a sus usuarios, la era del play station 2 de sony y del Nintendo Game Cube de nintendo asi como el xbox de Microsoft se remplazan por sus versiones mas avanzadas play station 3, xbox 360, nintendo wii, los dos primeros tienen la característica de tener un disco duro similar a una pc asi como también un potente motor grafico, y usan los nuevos dvd de mayor capacidad doble capa, en el caso del nintendo wii tomo otro rumbo que incluso le ha traído mejores réditos y buena aceptación, no a evolucionado mucho

#### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

en cuanto al aspecto grafico y de realismo pero, si, en cuanto a la manera de controlar a los diferentes personajes y ambientes, dependiendo del juego a causado una revolución a través de un sensor de movimiento que lo capta frente al televisor, a causa de esto el videojugador ya no asume un papel pasivo sentado frente a un televisor sino que tiene que tomar el papel de un deportista de tenis por ejemplo usando el control cuan si fuera una raqueta, boxeando como si fuera un profesional etc., lo cual inclusive es mucho mas saludable para los usuarios actuales razón por la cual es una de las consolas mas vendidas del mundo, los video juegos de bolsillo también siguen actualizándose cada día mas conquistando nuevos frentes y adeptos. **(INSTITUTO DE LA MUJER, 2003)**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Fig. 13 Consolas de ultima generación de izquierda a derecha Xbox 360 (2005), Play Station 3 (2007), Nintendo Wii (2006), Psp (play station portable, 2005), Nintendo Ds (Nintendo Portable, 2005)**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **2.2 TECNOLOGIA TECNOCULTURA Y VIDEO JUEGOS**

Los videojuegos son el fruto de una mutación tecnológica que viene desde hace muchos años atrás, las nuevas prácticas y sensación de liberación de lo real en sus adeptos fortalece la vida de los videojuegos, en ellos las imágenes parecen expresar la idea emancipadora de producir y explorar otros horizontes implementándose, así en tecnologías de simulación al modelar tipos de mundos posibles y alentando la formación de sociedades diferentes a las actuales.

El telón de fondo al referirnos al cambio tecnológico se da con la adopción de una razón tecnológica basada en la eficacia y la optimización de recursos y la inversión de esfuerzos mínimos, las innovaciones tecnológicas y técnicas, han hecho así también modificar la razón de la vida. Entender dicho cambio es importante para ver como lo tecnológico presupone otras utopías donde los videojuegos parecen ser su discurso. Tres tendencias del pensamiento tratan de abordar este fenómeno.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

a). El Determinismo Tecnológico, que plantea que las tecnologías al autonominarse deshumanizan a la sociedad. Así la razón tecnológica condiciona lo social, lo económico, lo cultural y lo técnico instituyendo la tecnocracia donde las personas pierden su agencia social y política. La tecnología es denota un carácter autoritario corriéndose el peligro de construir una sociedad dictatorial controladora incluso de la felicidad de sus miembros.

b). El Constructivismo Social, que postula que las tecnologías son siempre resignificadas en el uso ya que son una construcción social, donde se inscriben intereses colectivos que causan su producción, del mismo modo que presuponen intereses y agentes que las requieren o las interpretan para sus fines. Al emerger la necesidad de la sociedad, insertan actitudes técnicas pero también se someten a las racionalidades de los individuos quienes pueden readaptarlas de acuerdo a sus

propias exigencias locales llegando incluso a la reinvención. Enfatiza por ello, que el ser humano puede modificar, moldear y controlar la tecnología.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

c). La filosofía de la Tecnología que manifiesta que las tecnologías siempre han estado presentes en la vida humana y que gracias a ellas las culturas se fueron articulando configurando una lenta y progresiva revolución. (24)

De este modo Heidegger postula que “para advertir lo que esta tras de la racionalidad implica conocer la esencia de lo que es la tecnología. Tal esencia se da en la técnica que mas que un medio es un modo para salir de la oscuridad impuesta con el pecado y llegar a la verdad. Se reinterpreta, así, el mito de origen en el sentido que cuando Adán y Eva son expulsados del paraíso por haber tomado el fruto del Árbol de la Vida (o de la Ciencia), son condenados a valerse por sí mismos sin poder conocer la Ciencia Divina; por lo que el ser humano desarrollara ciencia y tecnología propias como respuesta a su expulsión”.Heidegger (citado en Iván Rodrigo Mendizabal, 2004)

De las tesis anteriores se pueden extraer algunos presupuestos. Primero que las tecnologías son más que aparatos o artefactos y deben ser concebidas,

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

“Como el conjunto ordenado de todos los conocimientos empleados en la producción, distribución y uso de bienes y servicios. Cubren no solamente el conocimiento científico y tecnológico obtenido por investigación y desarrollo, sino también el derivado de experiencias empíricas, la tradición, habilidades manuales, intuiciones, copia, adaptación, etc. (Sábato y Mackenzic, 1982, citado en Iván Rodrigo Mendizabal, 2004)

Es decir que hay en aquellas, conocimiento, saberes, recursos, instituciones sociales, sistemas de representación y racionalidad científica; en definitiva, un campo de sentido desde el cual los individuos constituyen sus prácticas y su cultura.

Segundo, las tecnologías suponen dos racionalidades, tanto en su producción como en su uso. En un caso, la racionalidad tecnológica, que es utópica y estratégica y que considera a las tecnologías como las liberadoras del trabajo para el logro de la eficacia productiva que reclama el capitalismo tardío, se impone claramente en el desarrollo de toda sociedad y cultura, la racionalidad instrumental de carácter técnico utilitario en la que hay un uso funcional y acrítico de las tecnologías, implica que no necesariamente los individuos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

estén enajenados por los artefactos sino de que conscientemente o inconscientemente, ellos participan de una nueva cultura en la que inscriben o satisfacen sus imaginarios de bienestar.

Tercero, no obstante persiste el temor de que tecnologías deshumanizan y despersonalizan a las sociedades, también se debe evidenciar el desarrollo societal que se a logrado por medio de ellas. Sin embargo, el problema que se constata en el presente es el hecho de que las tecnologías, al volverse una base social y ligada a factores económicos y usos determinados, han abierto brechas haciendo aparecer contradicciones respecto de la experiencia humana en relación con su naturaleza. Las tecnologías tienden a optimizar la productividad y liberar al ser humano del trabajo dando lugar a un mayor disfrute tanto corporal y sensorial, lo cual permite incluso que estas actúen como vehículos que cambian la mentalidad de los individuos.

En cuarto lugar, la relación entre intereses en la producción de tecnologías y usos sociales implica un cambio cultural, el cual esta determinado por la ciencia, consecuencia esta ultima del desarrollo tecnológico. Así hoy las ciencias modifican el modo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

de pensar sobre el mundo real y la naturaleza imponiendo la necesidad de su control con las tecnologías como herramientas eficaces.

Quinto, las tecnologías implican conocimiento y acciones capitalizadas, por lo que se puede decir que empoderan a los individuos. Los videojuegos, de este modo, no solo son tecnologías de juego que están diseñados para entretener o educar, sino que, aprovechando su capacidad simuladora, igualmente puede ser empleados para prácticas políticas, provocando la modificación de otras dentro de una sociedad. Domina, sin embargo, la idea de considerarles también como “cajas negras” que provocan adicción e inducen a actitudes aberrantes tras la exhibición de violencia con la consecuente formación de grupos dispuestos a ser dominados. Lo importante, con todo, es observar la conciencia de la incidencia y del uso de las tecnologías. Esto supone que la racionalidad instrumental puede transformarse en tecnológica, o a la inversa, si es que se han logrado los fines consiguientes (transformar una situación y volverla hábito, por ejemplo). (26)

En la tecnocultura “la tecnología moldea la cultura y la ciencia proporciona una base epistemológica a la tecnología pero

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

además la ciencia como epistemología presume lo tecnológico” (Menser y Aronowitz, 1998:21 , Citado en Iván Rodrigo Mendizábal, 2004). En este contexto, se entrelazan las ciencias, las técnicas y las practicas sociales; la tecnología se plantea como el horizonte de las sociedades poscapitalistas como una construcción social de determinados grupos.

“La tecnocultura es una cultura técnica (del saber hacer) y también una cultura tecnológica (del conocimiento como capital). Los video juegos, son tecnologías tecnoculturales. Su práctica, de hecho, se sostiene entre lo técnico y lo tecnológico. Las tecnologías de juego se inscriben dentro de las prácticas culturales de simulación, de descorporeizacion y de formación del yo. Aluden a una cierta productividad y a la comprensión del poder. Además ellas son transformacionales e implican un uso que les confiere significación. Por esta razón tales tecnologías pueden ser entendidas como sistemas civilizatorios que hacen subjetivar (o producir subjetivaciones) a los individuos las dimensiones de los social y de su entorno; pero al mismo tiempo son tecnologías del yo que permiten la construcción de una identidad en el marco de una estructura

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

societal normada y regulada.” (Iván Rodrigo Mendizabal, 2004).

Entre estas tecnologías están los juguetes y ahora también los videojuegos, estos últimos de naturaleza digital. Los juguetes tecnológicos se orientan a ciertas clases sociales y a alimentar el ocio y el entretenimiento de ellas con la consecuente imposición de valores culturales y la creación de diferencias; igualmente dejan de ser comunitarios y mas bien se dirigen preferentemente a un sector de la niñez, con el fin de inculcarle el mundo simbólico adulto además de su estética. Las tecnologías de juego, entonces implican un fundamento civilizatorio que tiene dos ejes: el orientado a la educación – formación, y el dirigido a fortalecer todo un sustrato económico – técnico de un tipo de sociedades productoras de sentido. Así el juguete para Denieul,

“Corresponde a un proyecto de civilización, a una “intención”, puesto que es fabricado por los adultos para que jueguen los niños; así, más allá de un simple objeto lúdico, significa una práctica social y nos forma sobre la organización ideológica, cultural, mental de nuestras sociedades industriales” **(Denieul s/f, Citado en Iván Rodrigo Mendizábal 2004)**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **2.3 REALIDAD VIRTUAL Y LOS VIDEOJUEGOS DE SIMULACION**

Día a día podemos sentir con mayor realidad las experiencias virtuales, podemos vivir situaciones representadas gracias a los medios electrónicos así como interactuar con lo que nos rodea. Desde el desarrollo de tecnologías primarias, con programas militares y simuladores de vuelo, las compañías han invertido en aplicaciones, tanto profesionales (medicina, arquitectura, enseñanza), como en ocio y entretenimiento (videojuegos).

La Realidad Virtual manipula los sentidos (el tacto, la visión y la audición) por medios tridimensionales sintetizados por una computadora, para que las personas que se encuentran a manera de conexión entrelazadas a esta tecnología sientan real los entornos proyectados.

El enlace entre humano computadora para recrear estos escenarios virtuales se da mediante el uso de dispositivos periféricos conectados a la misma como cascos o gafas estereoscópicas, que pueden simular nuestra visión tridimensional y ver el mundo a nuestro alrededor, con

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

guantes, podemos coger y manipular los elementos del entorno de una manera natural e intuitiva, y con otros dispositivos podemos oír y hasta sentir el entorno que nos rodea.

En el año 1992 se populariza la Realidad Virtual, aquí el usuario ya podía manejar una cámara en primera persona, que daba la sensación de estar en dicho escenario.

Con los sistemas tridimensionales y avance de la tecnología un ejemplo los procesadores Pentium, se pueden mejorar los escenarios y lograr interactuar gracias a las opciones multijugador donde mas de una persona puede encontrarse inmersa en esta aventura de realidad virtual.

A un principio la realidad virtual se manifestó a través del uso de dispositivos periféricos tales como, como un casco de video real, guante virtual, micrófonos, mouse 3D, volante y pedales o plataformas móviles, actualmente lo que se busca son unir experiencias através de las redes virtuales que el Internet ofrece mediante de las conexiones online, que permiten video jugar en diferentes escenarios y con diferentes personas intercambiando experiencias, conocimientos y probando habilidades.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Algunos psicólogos en EE.UU utilizan actualmente la “Virtuoterapia” para curar las fobias y los traumas con este método cualquiera puede enfrentarse a sus temores sentado cómodamente, desde el consultorio. El sistema de Realidad Virtual está compuesto por un casco, unos auriculares y un sillón colocado sobre una plataforma móvil, en el que el paciente puede padecer una simulación tridimensional por ordenador con sonido envolvente de la situación que le produce angustia.(Eva Chaparro, s/f)

## **2.4 EL ESPACIO SEMIÓSCO DE LOS VIDEOJUEGOS**

Lo que caracteriza a los videojuegos es esta idea de espacio y con ella la metáfora de un mundo social (en el sentido de su figuración). Tal noción implica:

- a). Un espacio – otro, definido por representaciones icónicas, espacio que se muestra paradójica y radicalmente autónomo del entorno real del jugador;
- b). Un espacio – mapa envolvente y visible globalmente sujeto al dominio del jugador;

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- c). Un espacio – mundo (utópico y ficticio) que hace ver como posible la solución de los problemas externos; por ello también espacio de la modelación y de la simulación;
- d). Un espacio simbólico donde la cultura actual, la tecnocultura, “dice sus reglas”
- e). Un espacio donde el individuo produce sentido y construye una forma de identidad.

Los videojuegos se inscriben dentro del espacio de emplazamiento de manera “natural”

Habrían diversas representaciones de espacio en videojuegos y que suponen formas de ideación de lo real y de situarse y moverse en su interior:

A) Los espacios dados por la narración textual donde la descripción escrita en la pantalla de escenarios, personajes, y acciones hace perfilar objetos-conceptos y realizar operaciones mediante órdenes o comandos de teclado. Con el texto creado, los individuos, que están conectados ‘por red telefónica y computadoras, conversan e interactúan on-line:

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

allí cada cual crea un mundo virtual y representa un rol. Como especie de literatura escrita en colaboración sus jugadores, entonces, son autores de historias y de si mismos ya que se invisten de otras identidades actividades de la vida real y la ficción dentro de un mundo real.

B) Los espacios-mapa (usualmente en juegos arcade en 2D) que aluden a la idea de controlar algo que está en el entorno. Aarseth señala que este tipo de videojuegos se basan en el concepto de individuo contra el entorno donde el jugador está en un mundo el cual no importa sino la representación de sí del jugador.

C) Los espacios-tablero (los videojuegos 2D y los que utilizan técnicas 3D) que suponen la idea de disponer un espacio sobre el cual si sitúan y desplazan objetos o personajes a fin de realizar acciones. Allá se puede construir mundos al organizar el espacio de acuerdo a un objetivo a cumplir. Son los llamados estrategias que implican controlar tanto el espacio como especializar historias.

D) Los que presuponen la idea de espacios-laberinto donde el jugador al representar un personaje (la pantalla es el visor o

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

funciona metafóricamente como sus ojos) se mueve o navega en un espacio de corredores accesos o lugares, cumpliendo un objetivo concreto. Los videojuegos de rol o de acción muestran este tipo de espacio.

E) Finalmente están los que simulan espacios-abiertos donde, gracias a la representación espacial, el jugador cree que maneja un avión o un auto. Su función principal es la ejercitación, en su entorno, de ciertas destrezas y habilidades. Con la realidad virtual se radicaliza su espacio y el mundo artificial que idea causando experiencias sensoriales reales.

“Crawford contextualiza las principales características del videojuego ya sea como entorno creacional o como espacio de juego. Señala que los videojuegos promueven la realización de fantasías y en un aspecto más amplio. la necesidad de escapar a otra dimensión; suponen la posibilidad de vencer restricciones o consumir roles contradictorios, aunque no se cumplan en realidad, invitan a probarse a uno mismo como un jugador capaz de obtener ventajas de situaciones dadas, en este sentido (el juego en sí mismo es de menor importancia a los jugadores) , su significancia real es que proporciona un punto para un

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

acontecimiento social, en este caso mediado por computadoras., permiten la ejercitación de algunas capacidades (la dimensión lúdica) e invocan al auto reconocimiento , es decir, los videojuegos son especies de arenas donde se reconoce más a uno mismo . Ya que en ellos prevalece la simulación y la imitación, y en su espacio se asume la conciencia del de lo otro, finalmente la idea que conlleva es la experimentación de situaciones no solo en su apariencia sino también en particularidades más formales”  
**(Crawford, s.f, citado en Iván Rodrigo Mendizabal, 2004)**

Según Teóricos importantes como Marshall Mc Luhan (1993) y R. Powers (1993), “el mundo actual esta envuelto en una nueva forma de sociedad llamada la video-esfera, que está “encerrada” en imágenes producidas por los medios de comunicación”. **(Marshall, McLuhan y R. Powers, 1993, citado en Iván Rodrigo Mendizábal, 2004)**

Las vidas giran en torno a las computadoras, la Internet la realidad virtual, el ciberespacio. La imagen va envolviendo poco a poco al ser humano en una esfera imaginaria, en una burbuja formada por el video que captura la atención de todos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

La sociedad actual busca darse un espacio entre el trabajo y el conocimiento y para eso recurren a actividades que les proporcionan entretenimiento o distracción. Los videojuegos son parte de esas actividades. Los avances tecnológicos, hacen que los juegos de video sean cada vez más reales, tanto en lo visual como en lo auditivo. Por eso se habla de una realidad virtual: de vivir una experiencia que no es real, pero que se siente como si lo fuera.

## **2.5 CLASIFICACION DE LOS VIDEO JUEGOS**

Los Videojuegos según diversos criterios y factores presentan diferentes clasificaciones el trabajo consensuado por profesionales de la informática, empresas de software, revistas de informática, profesionales de la educación, investigadores del tema, etc. Según los cuales vamos a revisar algunos de los principales criterios.

### **2.5.1 A PARTIR DEL TIPO DE ESTRATEGIAS IMPLICADAS**

En 1984, Chris Crawford (Goldstein, 1993) “hace una clasificación de los videojuegos en tres grandes categorías a partir del tipo de estrategias implicadas: juegos de acción y

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

destreza, juegos de estrategia, juegos cognitivos. Según Crawford, los juegos de acción y destreza son aquéllos que enfatizan habilidades perceptivas y motoras y suelen hallarse en los salones recreativos; los juegos de estrategia se centran en la solución de problemas e incluyen los juegos de aventura y los juegos de rol, pudiéndose hallar en sistemas domésticos y portátiles”. **(Crawford y Goldstein 1993, citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)**

## **2.5.2 SEGÚN GARNER**

Garner (1992), aplicando unos criterios de clasificación que se ajustan a las necesidades concretas de su investigación, organizó los videojuegos en función de cuatro criterios distintos:

**1.- La perspectiva del jugador:** se refiere a la forma en que el jugador se incorpora a la actividad de juego, manipula objetos, controla los movimientos, vehículos, armas; el manipular al personaje en primera o tercera persona permite al video jugador ver el juego desde dos perspectivas muy diferentes.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**2.- El campo de percepción:** la mayoría de videojuegos presentan un espacio dentro del cual se desarrolla la aventura, un campo de batalla, una nave, una cancha de futbol, etc. De esta manera el usuario se ve inmerso en espacios virtuales distintos. Muchos juegos tienen este espacio limitado.

**3.- Las capacidades interactivas:** los jugadores van alternando sus turnos, utilizan los objetos o personajes del juego para competir entre ellos, comparten el esfuerzo para vencer a los enemigos durante el juego de tal forma la competencia siempre esta presente.

**4.- El escenario de juego:** hace referencia al universo del juego en el que se desenvuelve el jugador. **(Garner, 1993, citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)**

### **2.5.3 EN FUNCION DEL TIPO DE JUEGO**

Meggs (1992), “establece cinco categorías de videojuegos en función del tipo de juego: juegos de acción/aventura (en ellos los personajes recorren distintos escenarios o entornos y

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

vencen a enemigos o superan circunstancias difíciles); juegos de acción/arcade (ponen en práctica distintas habilidades para destruir o defenderse de invasores espaciales u otro tipo de atacantes); juegos de simulación (réplicas de actividades tales como la conducción de un coche de carreras); juegos de deportes; juegos de estrategia (incluyen desde el juego del ajedrez a juegos orientados a la solución de crímenes misteriosos; juegos de los negocios de bolsa).” **(Meggs, 1992, citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)**

#### **2.5.4 EN RELACION A SU CARGA VIOLENTA O EDUCATIVA**

La pediatra estadounidense Funk (1993) clasifica los videojuegos partiendo de la propia temática que desarrollan los juegos, atendiendo a su carga violenta o educativa en:

1.- De violencia fantástica: un ser fantástico debe luchar, destruir o evitar ser matado mientras intenta alcanzar el objetivo;

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

2.- Deportivos: su nombre lo dice, futbol basket, incluido lucha y carreras, etc.

3.-Temas generales: el objetivo es vencer a la maquina la violencia podría o no estar presente pues no es un requerimiento necesario en esta categoría.

4.- De violencia humana: igual que los de violencia fantástica, pero el protagonista de la historia es un ser humano;

5.- Educativos: la finalidad es aprender nuevos conocimientos y como usarlos **(Funk, 1993, citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)**

### **2.5.5A PARTIR DE LAS CARACTERISTICAS GENERALES DEL JUEGO**

Martín y otros (1995), clasifican los videojuegos en siete tipos distintos a partir de las características generales del desarrollo del juego:

**(a) Arcade:** se refiere a los juegos de ordenador tradicionales, en ellos la dificultad es creciente, se debe superar obstáculos

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

con rapidez, la violencia no es muy característica pues últimamente los videojuegos característicos de este tipo de maquinas son los, simuladores de vuelo, de conducción con volante, de motos, de baile, etc.

**(b) Aventura:** Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.

**(c) Estrategia:** aquí aparece una situación compleja en la que el usuario debe resolver una serie de variables, usando mucho su intelecto, priorizando y planificando sobre todo.

**(d) Juegos de rol:** Son una simulación de los juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.

**(e) Simuladores:** reproducen aparatos sofisticados de vuelo, de conducción, etc., No necesariamente debe estar todo el armazón que convierta al lugar donde se juega en un carro por ejemplo bastará con que se este frente al televisor.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**(f) Educativos:** aquí prima la enseñanza que el puro entretenimiento.

**(g) Juegos de mesa:** se caracterizan por imitar a juegos de mesa tradicionales. (Martín y cols. 1995 citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)

### 2.5.6 SEGÚN EL CRITERIO DE ESTALLÓ

Estalló (1995, 1997) combina dos criterios distintos, por un lado las habilidades y recursos psicológicos necesarios para el juego tales como:

- Ritmo rápido de juego, caracterizado por una acción dinámica que imposibilita la atención por parte del jugador a otro estímulo que no sea el propio juego,
- Ausencia de componente estratégico, pues no precisan planificación de las acciones que deberán desarrollarse en un momento posterior, la práctica repetida facilita el aprendizaje (por un mecanismo de ensayo y error)

**“(Estallo, 1995, 1997 citado en Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2003)**

Por otro lado expone Estallo, expone acerca del desarrollo y temática del juego estableciendo, cuatro grandes divisiones

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

de los videojuegos: Arcades, Juegos de Simulación, Aventuras, de Estrategia y reproducciones de Juegos de Mesa.

### **2.5.7 SEGÚN LOS AUTORES DE ESTA TESIS .-**

Los autores del presente trabajo de investigación de acuerdo a nuestra experiencia en el campo, faltos de un material bibliográfico local o nacional, pero con la certeza de lo observado durante años en este campo proponemos una clasificación de los videojuegos para el medio local no sin antes tomando en consideración factores de incidencia en la selección de una maquina de video juegos o el juego a desarrollar mismo; estos factores consideramos serian, las edades, el estatus económico de los videojugadores, el marketing y nivel de promoción de los video juegos, (en tv cable se presentan propagandas de los juegos del momento por decir), las revistas que recomiendan un cierto video juego, son de fácil acceso en nuestro medio a un precio módico, y la imitación en los compañeros, lo que juegan la mayoría poco a poco se va apoderando del gusto del otro asi no es excluido del grupo de los videojugadores de Dragon Ball Z por ejemplo en este aspecto excluimos la posibilidad de que solo los que

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mas tienen juegan pues si asisten a una sala de videojuegos de alquiler existe la posibilidad de que este factor se de con mayor incidencia.

Tomando en Cuenta lo anterior categorizamos de la siguiente manera a los videos juegos acorde a la actualidad y al medio cuencano:

**Video Juegos Deportivos.-** Destacan las consolas Play Station 2 y Xbox 360 con los juegos FIFA 2009, Pro Evolution 2009 para las dos maquinas. El Play Station 3 aun no se comercializa mucho en nuestra ciudad debido a su precio y por que no lee juegos copia incrementando el precio de los juegos en 5 veces o mas su precio normal.

**Video Juegos de Lucha y Pelea.-** Destacan Mortal Kombat vs Dc Comics; Street Fighter IV, Raw Vs Smack down 2009 en Xbox 360 asi como Def Jam, Tekken, Dragon Ball Z para Play Station 2.

**Video Juegos Shooter.-** (disparo pero en primera persona se ve solo el arma y el ambiente tal cual si uno fuera el

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

protagonista directo).- destacan Call of Duty, Las Crónicas de Riddick,

**Video Juegos de Acción y disparo.-** Se diferencian de los shooter en la presentación del personaje ya no hablamos de una presentación en primera persona sino que se le ve al personaje en cuerpo entero también esta presente el disparo en muchos de ellos o lo común en nuestros días el pasar misiones llenas

de violencia, explosiones, robos, sangre, armas, etc.- destacan Residen Evil 5, Gran Theft Auto 4, 50 Cent, etc

**Video Juegos De Aventura en Plataformas.-** El termino aventura se podría utilizar aun para describir a los anteriores por cuanto la trama no deja de serlo sino que nosotros diferenciamos este termino por las plataformas o ambiente donde el personaje desarrolla sus misiones las plataformas hoy en día están llenas de colorido y detalles gracias a los potentes motores gráficos que se esta usando para proyectar imágenes cada vez mas reales.- destacan Mario Galaxy, Crash Bandicoot, Sonic, Klonoa, etc.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**Video Juegos Tramas del Cine.-** No dejan de ser una aventura y se los podría categorizar dentro de esta clasificación sin embargo el aspecto que establece una clara diferencia esta en que estos juegos estan basados en las tramas de las películas taquilleras del momento de ahí otro aspecto que trabaja atraves del marketing para ganar adeptos a esta clase de juegos.- destacan al momento.- Transformers 2 la película, Harry Potter, Los Caza Fantasmas, The Simpsons etc,

**Video Juegos Musicales.-** Hoy en día están muy de moda los videojuegos que motivan a sus adeptos a convertirse en un mago de la guitarra, de la batería, del bajo, o ser la estrella el vocalista, mediante la simulación de estos instrumentos y siguiendo una secuencia que nos aparece en la pantalla podemos entonar las canciones clásicas y actuales del rock.- destacan Los típicos Guitar Hero para las diferentes maquinas de video juego.

**Video Juegos de Simulación.-** Están Presentes acá los juegos de manejo de vehículos de pilotaje de aviones, etc, los principales que destacan son Ace Combat, Need For Speed, Grid , etc.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **Video Juegos Interactivos Fitness (aeróbico deportivos).-**

Gracias al sensor del movimiento del Nintendo Wii podemos movernos realizar un movimiento que será captado y reproducido en la pantalla este es el novedoso caso de este tipo de

tecnología de ultima generación.- destacan Punch Out (juego de boxeo uno se mueve como en el ring y los movimientos se reproducen en pantalla), Wii Sports (que incluyen un combo de juegos sensibles al movimiento, como son béisbol, tenis, bolos, etc, Wii Fitness juego que permite realizar aeróbicos, esta tecnología a tenido mayor aceptación en el mundo pues incentiva a realizar ejercicio en vez de permanecer sentado en un sillón lo cual esta revolucionando el mundo de las consolas.

**Video Juegos Online.-** La mayoría de juegos modernos tienen la posibilidad de ser disputados con otro compañero que no esta necesariamente a nuestro lado esto debido a que las maquinas de ultima generación tienen un MODEM incluido que les permite conectarse a la red, y disputar un partido de fútbol, una pelea o una aventura para 2 o mas personas, aumentando así la interactividad, y midiendo cada vez con

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mas fuerza las capacidades de sus adeptos ya que no seria nada difícil toparse con un video jugador Japonés por ejemplo que se las sabe todas en la red y que este nos desafié, haciendo mayor el reto, increíble no creen?.

Existen sub. clasificaciones que dependen del contenido del juego mismo por esta razón no es fácil establecer una clasificación estándar en materia de juegos pues un juego puede ser de aventura pero también ser violento, estar lleno de acción, y tener alguna trama de una película por lo que para diferenciarlo, en que categoría se encuentra un video juego consideraremos el aspecto predominante dentro de la trama del mismo.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CAPITULO III**

## **CAPITULO III**

### **ADOLESCENCIA CULTURA Y VIDEOJUEGOS**

#### **3.1 GENERALIDADES.-**

La adolescencia es un periodo de transición una etapa del ciclo de crecimiento que marca el final de la niñez y prenuncia la adultez, el termino adolescente se usa para definir a una persona que se encuentra entre los 13 y 19 años de edad, periodo típico entre la niñez y la adultez. La magnitud de los conflictos y problemas de los adolescentes presenta contradicciones entre los expertos, unos expresan que es un periodo de “tormentas y peligros”, por su parte Bandura 1964 concluye basándose en entrevistas con muchachos que la mayoría de los chicos atraviesan esta fase con un mínimo, no un máximo de problemas, este autor cree que los medios de comunicación dramatizan los problemas de esta etapa, los sucesos poco corrientes protagonizados por adolescentes reciben mayor atención que la transición normal de la

#### **AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

adolescencia por ejemplo “Jhonny llega a la Pubertad” ,  
“Jhonny amenaza a una maestra con un cuchillo”.

Para Bandura “la descripción de la adolescencia como una etapa conflictiva puede considerarse una profecía, la expectativa de que los adolescentes experimenten stress, rebeldía y problemas emotivos a esa edad, puede más bien contribuir a fomentar dichas conductas” (Bandura s/f citado en Theron Alexander, Paul Roodin y Bernard Gorman, 1998, a.)

### **3.2 DIFERENCIAS GENERACIONALES**

No hay duda de que el mundo en el que crecieron nuestros padres es por completo diferente al nuestro, Keniston (1971) “explica que este hecho se debe a las diferencias generacionales antes que al manifiesto de las similitudes existentes entre los adolescentes y sus padres. El abismo generacional parece mayor por la libertad con la que los adolescentes expresan su creciente individualidad, Rogers destaca conductas como llevar pelo largo, forma de vestir, y vivir juntos, lo cual da una visión muy diferente de la vida adolescente respecto a la de sus padres. Sin embargo los valores fundamentales y las actitudes son más similares que

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

diferentes por ejemplo la obtención de un título, matrimonio e ingresos sin embargo otros valores toman mayor importancia entre ellos por ejemplo la satisfacción personal, calidad de vida, relaciones personales, etc.” (Keniston, 1971, citado en Theron Alexander, Paul Roodin y Bernard Gorman, 1998, b.)

### **3.3 LOS GRUPOS DE AMIGOS**

Los grupos de adolescentes son las instituciones sociales que permiten al adolescente, fuera de la mirada crítica de los adultos, practicar conductas, habilidades y roles que contribuirán a su identidad personal. Los adolescentes se amoldan a su grupo adoptando las mismas vestimentas, preferencias musicales, películas, videojuegos, lenguaje y modos de expresión. Haciéndose similares al grupo se sienten emocionalmente seguros y libres. Los amigos usualmente se atraen porque comparten intereses comunes, metas sociales y valores, hacen sus amigos por lo general entre los de su misma clase social pues, la misma procedencia social es uno de los factores mas importantes para hacerse “buenos” amigos a esa edad. Fasteau (1975) “subraya que las amistades masculinas son mas superficiales que las femeninas. Entre los chicos, la necesidad de parecer “macho”

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

impide comunicar la mayoría de los problemas y temores. Entre las chicas es común el intercambio de secretos, información y sentimientos íntimos”. **(Fasteau, 1975, citado en Theron Alexander, Paul Roodin y Bernard Gorman, 1998, c.)**

### **3.4 FORMACION DE LA IDENTIDAD PERSONAL EN EL ADOLESCENTE**

La más importante adquisición del periodo adolescente es la formación y consolidación de la identidad personal, este es un proceso complejo que resulta de la interacción de factores hereditarios y ambientales. Según Erikson la identidad implica definir quien eres que valoras y las directrices que quieres seguir en la vida El adolescente debe sentir una continuidad progresiva entre aquello que ha llegado a ser durante los largos años de la infancia y lo que promete ser en el futuro; entre lo que él piensa que es y lo que percibe que los demás ven en él y esperan de él, la identidad incluye la suma de todas las identificaciones sucesivas de los años tempranos de la infancia y de la niñez. (Erikson, s.f., citado en Anastasia Téllez Infantes, Universidad Miguel Hernández s.f. a.)

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

El desarrollo físico, las habilidades cognitivas y las expectativas sociales del joven lo preparan lo suficiente como para formarse una identidad madura. La mayoría de jóvenes resuelven con éxito el conflicto entre sus propias necesidades y las exigencias de la sociedad, aunque una minoría puede revivir viejos conflictos y resuelve de forma inadecuada esta situación refugiándose en las drogas a manera de adicción o desarrollando una anorexia, tal vez quedándose embarazada o manifestando conductas conflictivas por ejemplo. Además existen factores directos e indirectos que sin lugar a duda influyen en la formación de la identidad del adolescente teniendo como directos a los padres y los grupos étnicos e indirectos la moda, aculturación a medios de ocio que la tecnología ofrece por ejemplo (videojuegos) que para motivo de nuestra investigación tienen importancia.

### **3.4.1 LA INFLUENCIA DE LOS PADRES EN LA FORMACION DE LA IDENTIDAD DE LOS ADOLESCENTES**

La familia es el factor más importante en el desarrollo de la identidad del adolescente. La conducta de los padres puede ser modelada directamente por los adolescentes. Los estilos de respuesta desarrollados mediante el modelado

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

desencadenan sus reacciones en las personas que les rodea. Bandura (1973) y otros psicólogos del aprendizaje “opinan que el adolescente adquiere su tipo de conducta y sus expectativas sobre la conducta de los demás mediante el modelado. El concepto de modelado puede ayudarnos a entender la manera en la que el adolescente sale de su familia para establecer relaciones íntimas con otras personas. **(Bandura, 1973, citado en Anastasia Téllez Infantes, Universidad Miguel Hernández s.f. b.)**

Matteson (1974) relaciono la manera en la que los adolescentes percibían su comunicación como valiosa, mostraban un grado de autoestima mayor. Para obtener su identidad los adolescentes han de ver la continuidad de su vida, deben desarrollar un sentido de igualdad con los demás, reconociendo que sólo son diferentes en algunos aspectos. **(Matteson, 1974, citado en en Anastasia Téllez Infantes, Universidad Miguel Hernández s.f. c.)**

Los estudios realizados, muestran que no se puede generalizar y predecir que todo adolescente por el mero hecho de serlo, tiene que atravesar por una fase conflictiva y de oposición a sus padres. Hay adolescentes que atraviesan esta

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

etapa sin grandes conflictos y otros que tienen constantes enfrentamientos con sus padres. En los casos en los que los padres (padres autoritarios) esperan que los hijos les obedezcan en todo, adoptando una actitud directiva, los hijos adolescentes no tienen facilidad para desarrollar su autonomía y se sienten oprimidos por una disciplina familiar demasiado estricta, pudiendo desarrollar actitudes de dependencia o bien de oposición y rebeldía, tales como: tener bajo rendimiento escolar, marcharse de casa, acudir a los video juegos, tomar drogas o iniciar una actividad sexual demasiado precoz. La experiencia indica que los casos de rebeldía abundan más en las familias en las que predominan actitudes muy directivas o demasiado permisivas. Sin embargo el conflicto familiar puede ayudar a los adolescentes a adquirir experiencia sobre cómo expresar, tolerar y resolver los desacuerdos en sus relaciones más íntimas, la ausencia de conflicto puede indicar una relación padres-hijo trastornada, es decir, una relación en la que el joven está tan acobardado, o en la que los padres son tan permisivos, o en la que el apego es tan tenue que rara vez surgen desacuerdos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### 3.4.2 LA IDENTIDAD ÉTNICA EN LA ADOLESCENCIA

En la mayoría de las sociedades contemporáneas es extremadamente complejo centrarse en una identidad étnica pues existen muchos caminos abiertos, para los adolescentes que pertenecen a minorías étnicas.

Para Spencer, (1987) los padres y otros familiares, de los grupos étnicos minoritarios, mantienen una doble postura pues no saben si deben animar a sus hijos para que se adapten a la cultura dominante en aras de un éxito futuro o dar más importancia a la etnicidad y esperar que sus adolescentes sean dignos de sus raíces y se enorgullezcan de su tradición **(Spencer 1987, citado en Eugenio González, Universidad Complutense de Madrid s.f.)**

En esta situación, la formación de la identidad de los adolescentes, de estas minorías, se encuentra mediatizada, de una parte está la fidelidad a sus tradiciones y de otra la inmersión en la cultura dominante que en nuestro caso va girando en torno a las nuevas tecnologías y comodidades que con ella vienen de la mano en muchos campos, sin embargo nosotros nos centramos en el del entretenimiento a través de

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

los videojuegos mismos que en muchos de los casos ganan no solo nuevos adeptos a diario en todo el mundo sino que actúan como factores de incidencia en la formación de una identidad étnica que se encuentra en plena formación.

Si los adolescentes siguen la cultura de sus padres por ejemplo, los de su etnia les acusan de distanciamiento, pero si siguen las pautas de su cultura minoritaria, se enfrentan con el desacuerdo de estos. Por todo ello, se tarda tiempo en alcanzar la identidad étnica, como cualquier otro tipo de identidad, y normalmente los individuos van de un extremo de asimilación a otro de separación, antes de alcanzar la autoafirmación madura. Finalmente, dice CROSS (1991), todos los jóvenes terminan encontrando sus raíces históricas y sus aspiraciones vocacionales. **(Cross 1991, citado en Eugenio González, Universidad Complutense de Madrid s.f.)**

### **3.5 EL JUEGO EN EL ADOLESCENTE**

Desde que nacemos, jugamos, jugamos con los sonidos, con parloteo, con el propio cuerpo, con objetos. Aprendemos la realidad jugando, aprendemos la cultura a través de la

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

experiencia y el juego. Jugando aprendemos, pero aprendiendo también jugamos. El juego es por excelencia una actividad creadora y de aprendizaje. Y a partir de la experiencia con los objetos y con los otros vamos forjando nuestra modalidad de aprendizaje.

Para Johan Huizinga “la cultura surge en forma de juego, es decir, que se desarrolla "en las formas y con el ánimo de un juego". En su obra *Homo Ludens*, sostiene que el juego es más viejo que la cultura, pues la cultura presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar. Para él, todo ser pensante, puede imaginarse la realidad del juego" **(Johan Huizinga, s.f. citado en <http://www.educ.ar/educar/Cultura>)**

La adolescencia es una etapa de búsqueda de la identidad y confusión de roles, a un comienzo el joven se encuentra muy ligado e identificado con las figuras paternas, pero al transitar esta etapa, y con los cambios psicofísicos y sociales que implica, el adolescente tiende a alejarse de ellos y busca nuevos modelos que lo diferencien de sus padres.

Dentro de esta búsqueda de modelos se encuentran los amigos, es la edad de los grupos, profesores, personajes

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mediáticos, músicos y por qué no de personajes de aventuras como los propuestos en los videojuegos. El videojuego, con su trama y sus personajes, permite a niños, adolescentes, y también a adultos, identificarse con ellos, ya sea por la particularidad de la narrativa o bien por las características del personaje.

Cuando el adolescente se encuentra "inmerso" en el videojuego, se encuentra en la zona de superposición de la experiencia cultural, un espacio donde se puede mantener interrelacionadas la realidad interna y la exterior. Esto no significa que el adolescente no sepa diferenciar la subjetividad de la objetividad, sino que puede relacionarlas en esa experiencia.

En la era de la información y la cultura de la inmediatez y de las imágenes, los jóvenes de hoy buscan la respuesta rápida, el movimiento y las experiencias más de tipo virtuales y comunicacionales con los modernos medios, la conformación de redes y comunidades virtuales aprovechando de herramientas como Facebook • MySpace , por ejemplo, podemos observar la agrupación de adolescentes unidos por los mismos intereses y en la búsqueda de nuevas relaciones, referencias y modelos. (educ.ar, s/f)

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





## **CAPITULO IV**

## **CAPITULO IV**

### **LOS VIDEO JUEGOS: ¿INDUCTORES DE AGRESIVIDAD O ADICCION?**

#### **4.1 LA AGRESIVIDAD CONCEPTOS BASICOS.-**

A continuación presentamos algunos conceptos acerca de la agresividad, que ayudaran a una mayor comprensión del tema:

**El Diccionario de la Lengua Española. RAE dice agresividad es:**

- \* “Acción y efecto de agredir, acto contrario al derecho de otros.
- \* Acometer a alguno para hacerle cualquier daño, herirle, matarlo” (Diccionario de la Lengua Española RAE, s/f, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001)

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **También el Diccionario de Psicología Herder:**

“Formas de conducta que se adoptan con la intención de perjudicar directa o indirectamente a un individuo”. (Diccionario de Psicología Herder, s/f, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001)

Para Bandura, (1973), “la agresividad es concebida como la Conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva”.(Bandura, 1973, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001).

Son dos las características que se señalan como propias de la conducta agresiva / violenta: de un lado, que se trata de un tipo de trastorno del comportamiento que trasciende al propio individuo y, de otro, que esta conducta conlleva intencionalidad aunque no siempre está bajo el control del que la ejerce.

La agresión puede tener distintos tipos de metas además de la de herir o causar daño:

- **Coerción.-** Autores como (Patterson,1975 y 1979, Tedeshi 1983, citados en Eva Hernández Granda, Universidad de

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

Oviedo, 2001). “a la agresión como un intento de influir en la conducta de los demás”

- **Poder y dominio.-** Otros teóricos conciben que las conductas van más allá de la coerción y persiguen el poder y la no subordinación a sus víctimas.

- **Manejo de impresiones.-** “El interés que les mueve es controlar lo que otros piensan de ellos, su reputación” (Felson, 1978, Toch, 1969, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001).

- **Deseo de logro económico.**

(Buss 1961, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001). desde la perspectiva conductual, “definió la agresividad como la entrega de estímulos nocivos a otros”.

## 4.2 TIPOS DE AGRESIVIDAD

Los autores que estudian la agresividad teniendo en cuenta su finalidad (Berkowitz, 1996, Ortega, 1997, Rodríguez, Grossi, Cuesta y otros 1999) diferencian entre agresividad hostil o emocional y agresividad instrumental. La primera de ellas

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tendría como único objetivo el dañar a otra persona y objeto. En el segundo de los casos, causar daño no es el fin último, sino un medio para conseguir otras metas distintas a las de la propia agresión (demostrar poder, bienes materiales, coerción, etc.

Desde otra óptica, relacionada en cierto modo con esta, Fromm (1975) contempla dos tipos de agresión: la “Agresión benigna”, que es biológicamente adaptativa y al servicio de la vida, como el impulso a atacar o huir cuando se encuentran

amenazados intereses vitales, y la “Agresión maligna”, que no es biológicamente adaptativa y se manifiesta como destructiva y cruel (Rojas Marcos, 1995, citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001). Este tipo de agresión es común, únicamente a los humanos, y brota de las condiciones de la existencia humana.

Por otro lado (Berkowitz, 1996), dice que también se puede diferenciar entre agresividad impulsiva y controlada. Algunos ataques se ejecutan tranquilamente, voluntariamente y con un fin claro. Sin embargo, también hay momentos en los que los ataques se ejecutan con poca premeditación, con poca

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

conciencia de lo que puede lograrse, de sus consecuencias o de otras conductas alternativas.

Otra posible categorización es la basada en el tipo de conductas que mantienen los individuos. Así, se distinguiría entre física, verbal e indirecta. “Acciones físicas como golpes, patadas, robos, o afirmaciones verbales insultos, amenazas; la indirecta es la referida a acciones tales como aislar a otra persona, ignorarla, o excluirla de las actividades,” (Berkowitz, 1996, Cerezo, 1997, Mooij, 1997b, Olweus, 1998, Ortega, 1997, Rodríguez, Grossi, Cuesta, et. al ,1999 citado en Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo, 2001).

## **4.3 TEORIAS DE AGRESIVIDAD RELACIONADAS AL TEMA DE ESTUDIO**

### **4.3.1 TEORIA CATÁRTICA**

Esta teoría de manera análoga compara la presión de un liquido con la tensión de la persona, puesto que dado un momento el recipiente que contiene el liquido se llenara y la presión hará que se busque vías de desfogue a través de

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

canales de desagüe lo que en términos psicológicos sería la catarsis.

La catarsis supone una expresión repentina de afecto reprimido anteriormente cuya liberación se hace necesaria para mantener el estado de relajación adecuado,

Si se llega a consolidar la catarsis el sujeto se sentirá mejor y menos agresivo, al contrario, si el mecanismo de liberación catártica se bloquea, el sujeto se pondrá más agresivo.

La Psicología de la Gestalt y discípulos del conductismo propositivo de Tolman sostienen que en la catarsis aparecen elementos mentales y fisiológicos dirigidos al logro de objetivos. El deseo de un objetivo hace que se produzca una segregación de adrenalina a la que seguirá una reacción emocional, tras el logro del objetivo aparece la quietud. (Kestenbaum y Weinstein, s/f, citado en Gomez,Mena, Turci, s.f.) “exponen que jugar con videojuegos produce un efecto catártico debido a su poder de evasión de la realidad y al desahogo de tensiones que suscitan ya que cuando los usuarios juegan, se liberan de la tensión acumulada y descargan la agresividad sin que aumente el neuroticismo”.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Los videojuegos son un medio para que la agresividad reprimida sea liberada a través del videojuego, lo que en la realidad no puede ser realizado por cuanto existe en primer lugar la conciencia que reprime así como las leyes que prohíben, entonces trasladado al mundo virtual en el cual el usuario es el protagonista y marca las reglas, en un video juego de peleas por ejemplo puede se puede dar golpes a doquier, en un juego de guerra se puede disparar, en otros robar un auto etc. Este mecanismo actúa como calmante de conductas agresivas dejando a la persona que las padece mucho mas relajado después de una sesión de juego.

#### **4.3.2 TEORIA DE LA FRUSTRACIÓN**

**(Dollar, Miller y otros, 1939, citado en, Granda, 2001)**

“señalan como una de las consecuencias más importantes de la frustración la conducta agresiva, afirmando que cualquier agresión puede ser atribuida en última instancia a una frustración previa”.

Dos aspectos a resaltar enfocan esta teoría refiriéndolos a nuestro tema central serian:

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

a). Frustración entendida como una barrera externa que impide al sujeto alcanzar la meta deseada, no se da solo por la ausencia de recompensas, sino, el resultado debe de haber sido esperado, en el caso que nos asiste esta investigación el no

poder superar cierta instancia del videojuego o no poder superar cierta dificultad podría ser motivo de frustración.

b). La competitividad produce agresión pues “los oponentes pueden impedir la posibilidad de acceder al resultado deseado” (**Berkowitz, 1996, y Sherif, 1953, citado en, Granda, 2001**). En este caso los videojuegos son una forma de competitividad, ningún videojugador se sentirá a gusto después de perder un combate virtual o un partido de fútbol con su amigos, evidentemente estamos dentro del campo de la competitividad así esta sea virtual mide las habilidades y destrezas de los participantes en cierto juego.

### 4.3.3 TEORIAS CONDUCTISTAS

(Bandura y Walker, 1963 citado en Granda, 2001) “explican el comportamiento agresivo como el resultado del aprendizaje

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

por imitación de modelos violentos, o aprendizaje vicario”. El conductismo destaca el influjo casi inminente, que ejerce en el individuo la imitación de modelos agresivos, pues al asimilar de manera elemental el modelo, luego este se reproducirá sin que la aportación personal se haga presente en el individuo sino, el reflejo producto del modelamiento.

Pero no solo la imitación de modelos influiría en las conductas agresivas pues otros factores tal y como señalan (**Berkowitz** y Rawling 1963, citado en, Granda, 2001, Pág. 45) pues “comprobaron que una película produce reacciones agresivas en la medida en la que el sujeto se identifique con el héroe de acuerdo con su nivel de enfado y que el nivel de resistencia de una persona ansiosa a encolerizarse es mucho menor que el de una persona que no esté en estado de ansiedad”.

El debilitamiento del control o de las inhibiciones frente a las tendencias agresivas cuando la contemplación de un modelo recibe una recompensa por su conducta agresiva disminuye las inhibiciones propias y habituales del observador a actuar de esta forma agresiva.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

A manera de ejemplo cuando un profesor o compañeros intervienen ante una conducta agresiva sin que las consecuencias para el sujeto que la propicio sean muy severas o negativas, deja vía libre para que el mecanismo de control de inhibiciones opere, puesto que aunque no se refuerza esa conducta el castigo advertencia es leve.

La influencia de los modelos pudiere ser grande, especialmente cuando es prolongada en el tiempo, la forma de ver el mensaje violento, la oportunidad de procesarlo o el sentido que se le de a los acontecimientos contemplados modifica los efectos personales del impacto que los modelos agresivos generan en las personas.

Este modelo teórico presenta varios aspectos que se acomodan a nuestra investigación pues para el videojugador que introyecta la película virtual proyectada en el proceso aparecen héroes y personajes con los cuales muchas de las veces existe un nivel de identificación por parte del mismo y ciertas conductas agresivas de estos personajes fantasiosos pueden ser asimiladas, esperando el momento apropiado para salir a la luz de la realidad, sin embargo se debe tomar en cuenta que muchos de los participantes están mas propensos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

a esta enseñanza por modelación pues a algunos les cuesta mas que a otros distinguir entre realidad y realidad virtual.

## 4.4 LA ADICCION

### 4.4.1 CONCEPTO Y DATOS

El termino adicción no solo hace referencia al uso continuo y desmedido de fármacos, alcohol, drogas, nicotina, etc., sino a toda forma de comportamiento donde hay un deseo compulsivo e impulsivo que hace que una persona acuda a una sustancia u objeto para satisfacer una necesidad sea física o mental. Según el **(diccionario R.A.E. en linea s/f)**

“se define a la adicción como el habito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la afición desmedida a ciertos juegos.

Existen tres síntomas característicos que revelan una posible adicción en un individuo y son:

#### **Tolerancia:**

Un deseo progresivo que supera al anterior se hace presente, puesto que una persona se acostumbra a los efectos de pasar

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

cada vez mas tiempo usando el objeto en cuestión motivo de su adicción.

**Dependencia:**

La actividad que es desarrollada por el sujeto deja de ser considerada un lujo o vanidad pasando a convertirse en una necesidad.

**Síndrome de Abstinencia:**

El no poder satisfacer la necesidad provocada conduce a la persona a sentirse irritada, vacía o con signos de locura.

Algunos datos impresionantes nos pondrá a reflexionar acerca del tema en cuestión:

Si se suma el total de horas que pasa la gente ante la televisión nos quedaríamos absortos: En España, por ejemplo, la media del 2004 fue de 218 minutos diarios de TV, nada mas que 3 horas y 38 minutos, según el (estudio de Corporación Multimedia y la agencia de medios Vizeum.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Lo cual nos permite pensar que si una persona vive 75 años y empieza a ver la televisión a los 4 años, habrá pasado **11,5 años enteros** de su vida viendo la televisión, 24 horas diarias, **día y noche**.

Según un estudio del Consejo audiovisual de Catalunya (CAC), los niños españoles dedican 990 horas anuales a ver la televisión y a videojuegos por 960 horas de estar en el colegio (para entender estas cifras hay que tener en cuenta las vacaciones, en que se dedica mucho más tiempo a la TV y videojuegos y no se va al colegio).

#### **4.4.2 LA REACCION ORIENTADORA DE IVÁN PAVLOV**

La atracción que la televisión así como los videojuegos, ejerce sobre nosotros parece dimanar de la biológica **“reacción orientadora”**. Fue descrita en 1927 por el Premio Nobel Iván Pavlov:

La Reacción Orientadora se “trata de una respuesta instintiva, visual o auditiva, a cualquier estímulo nuevo e inesperado” (Iván Pavlov, 1927, citado en Ignasi Sols, 2007). La Reacción Orientadora forma parte de nuestra herencia evolutiva pues reaccionamos ante las posibles amenazas de los depredadores, ante movimientos, etc.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Así por ejemplo desde eras primitivas cuando un individuo reaccionaba ante un ruido o movimiento de arbustos este tenía menos probabilidades de morir devorado al ser atacado por depredadores que otro sujeto que demoraba más en reaccionar.

La reacción orientadora es involuntaria por ejemplo estamos concentrados en clase y de pronto alguien abre la puerta, prácticamente todos giran y involuntariamente de manera automática, y refleja.

Ejemplos de algunas reacciones orientadoras típicas en el ser humano son la dilatación de los vasos sanguíneos cerebrales, disminución del ritmo cardíaco y la contracción de venas y arterias en los músculos más importantes.

(Reeves y Thorson, 1986, citado en Balcells, 2007)  
“demostraron como los elementos formales de la televisión como cortes, cambios de encuadre, zooms, giros de la cámara, ruidos repentinos, activan la respuesta orientadora y atraen la atención hacia la pantalla”. La capacidad que tiene la televisión, de atraer nuestra atención deriva del significado evolutivo de la detección de movimientos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

A manera de ejemplo cuando se corta la emisión de un canal pero el televisor sigue encendido, la programación que estábamos observando nos deja de atraer, porque no hay ningún elemento formal que nos agrade llegando inclusive a cambiar de canal perdiendo el hilo de lo que se estaba observando.

#### **4.4.3 LA ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS**

Debemos ser muy cautos al dar un diagnostico que dictamine que una persona es adicta a los videojuegos, pues el jugar dos horas diarias o mas, no es suficiente para decir que un chico es adicto a un videojuego, pues tendríamos que realizar un análisis exhaustivo de todo el contexto que le rodea y determinar si los videojuegos son los únicos que ocupan su mente, bien el podría estar pensando en como superar una misión u obstáculo que le inquieta, este o no jugando, o para el mismo, el estudio, la familia y los amigos han pasado a un segundo plano, la prioridad sobre otras actividades que no le causan placer será lo que al final determine el nivel de inmersión por no decir aun adicción en la que se encuentra el individuo. La posible adicción a los video juegos presente en

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

una persona, puede con el tiempo conllevar a tener dificultades en tres esferas, físicas, psicológicas, y sociales.

**En lo físico:**

- **El síndrome del túnel Carpiano:** pues al jugar mucho tiempo hace que el túnel carpiano atrape al nervio medio, provocando, dolor, entumecimientos e irritaciones.
- **Migrañas:** la exposición a las luces destellantes así como el constante esfuerzo de los ojos al estar expuestos por mucho tiempo al televisor, genera fuertes dolores de cabeza los cuales se van agravando peor aun cuando el sujeto sabiendo que esta jugando sigue sin que esto le importe.
- **Trastornos del Sueño:** cuando jugamos demasiado el videojuego ocupa nuestra mente incluso cuando estamos queriendo conciliar el sueño, las pesadillas, insomnio, o descanso insuficiente, obviamente estos trastornos influyen para un normal desenvolvimiento al día siguiente.
- **Irregularidad en la Alimentación:** el comer mientras se juega, o posponer los tiempos para después, dando prioridad al jugar.
- **Irregularidad en el Aseo:** el estar constante y duraderamente jugando videojuegos puede generar

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mucha tensión durante la partida, generando sudor en el sujeto, y sin que este se de cuenta podría estarse descuidando de su aseo personal.

- **Epilepsia:** aun no se comprueba del todo su incidencia directa para que esta se presente sin embargo por la cantidad de imágenes destellantes que se emite en un videojuego, para un individuo que padezca de la misma si podría agravar esta enfermedad, pudiendo generarle un ataque mientras juega.

**En lo Psicológico:**

- Algunos cambios emocionales podrían presentarse como aliados de la adicción a los videojuegos, citaremos algunos:
- **Introversión:** el uso desmedido de videojuegos puede provocar retraimiento de la sociedad pues, el que esta bajo la condición de videojugador que supera el limite de horas frente al televisor, va a querer estar solo en casa, pensando como

superar el obstáculo o misión propuesto, o esperando la minima oportunidad para poder jugar ante una posible prohibición por parte de sus padres.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- **Irritabilidad:** al ser interrumpido el videojugador en una partida en donde esta muy concentrado de seguro generara una reacción agresiva, el sonido del teléfono, una advertencia o el abrir la puerta, aun mas cuando esta apunto de lograr algo importante refuerzan esta reacción por parte de el.
- **Depresión alternada con ansiedad:** Los videos jugadores potencialmente adictos saben que los videojuegos les han causado muchos problemas tanto físicos como psicológicos durante su vida, saben que jugar mucho les hace daño pero no pueden parar, el tiempo de satisfacción logrado no compensa los aspectos negativos que son sentidos y concienciados por ellos. El sentimiento de culpabilidad por no haber hecho cosas más importantes para si mismos podría aflorar sin lugar a duda.

**En lo Social:**

- **Debilitamiento de las relaciones familiares y fraternales:** la prioridad al tiempo de juego debilita sin lugar a duda las relaciones con su familia, y amigos pues

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

el juego es lo principal dejando a un lado pasatiempos que antes eran compartidos con amigos o familiares.

- **Reducción del espacio de responsabilidad:** una adicción a los video juegos puede generar problemas de aprovechamiento, si una persona dedica mas tiempo a su entretenimiento que a sus estudios las malas calificaciones y todos los problemas derivados de ellas no tardaran en llegar.
- **Prioridad Virtual:** video jugar es una fantasía muchas de las acciones que se desarrollan en un videojuego por mas reales que aparentes serian imposibles de realizarlas en la vida real sin embargo un sujeto que juega con video juegos y a caído en adicción a los mismos al tener que decidir entre el mundo virtual y el mundo real, va a ganar el primero.
- **Reducción de desempeño escolar o laboral:** Una adicción a los videojuegos genera dificultades para conciliar el sueño, y tener un descanso

adecuado por esta razón el rendimiento escolar disminuirá, el sueño en clase o en el trabajo no tardara en hacerse presente.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En el tema adicción a los videojuegos hay mucho terreno que recorrer aun pues ningún estudio ha hecho explicito el modelo adictivo, la carencia de base teórica se compensa con la adaptación que vincula a la misma aspectos como la frecuencia de juego, la duración de las jugadas, el dinero gastado en el juego o la comisión de actos reprobables para jugar, simplemente y como se enuncian reflejarían dependencia, siendo indispensable que se asocien a una clara falta de control sobre la conducta de juego para ser consideradas adicciones.

Algunos de los aspectos que los padres y educadores deberían tomar en cuenta al tener a su cargo un adolescente que juegue video juegos de forma cotidiana y con un crecimiento en horas progresivo serian:

- a). El joven esta concentrado al jugar, sin atender cuando le llaman.
- b). Siente demasiada tensión, aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
- c). Mantiene fija la mirada sin apartarla de la televisión.
- d). Poco a poco a perdido el interés por otras actividades que antes practicaba.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- e). Presenta trastornos del sueño.
- f). Se advierte mayor distanciamiento de la familia y amigos.
- g). Tiende a presentar problemas con sus estudios.
- h). Los horarios estipulados para realizar diferentes actividades no son respetados.

Los aspectos citados anteriormente hacen un llamado a que el representante del adolescente este pendiente del joven pues la adicción va en crecimiento, progresivamente por esto es necesario tomar las medidas necesarias de forma preventiva.

Los video juegos al igual que la televisión forman parte de la ciber adicción que a su vez es parte de la adicción psicológica, pero haciendo una comparación con bases teóricas que verifique cual es el medio mas adictivo, la televisión o los video juegos se ha determinado que son los videojuegos los que llevan la delantera a continuación explicamos las razones que explican lo citado.

El sujeto interactúa con el personaje y situaciones que se presentan en la pantalla en cambio en la televisión el papel es pasivo pues el sujeto se remite únicamente a mirar lo que

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

acontece en la pantalla sin interactuar, deducir o elegir entre una u otra opción.

En muchos casos se juega en primera persona, es decir, la persona que utiliza el videojuego ve y experimenta la acción y la trama desde los ojos del mismo protagonista en cambio en la televisión el papel sigue siendo pasivo.

En la televisión la acción es siempre en tercera persona y el espectador tiene una visión general de la acción. En los videojuegos la sufrimos nosotros mismos.

El movimiento y la repentina visión de una fiera que nos acosa, un zombie que aparece silenciosamente tras de una puerta o en un pasadizo o el disparo de un hombre que repentinamente nos encañona con ella. La reacción orientadora refleja está siendo ahora activada por sonidos y movimientos que serían verdaderas amenazas para nuestra supervivencia en el caso de no ser virtuales, pero por ser realistas y tan bien reproducidas llegan a engañar a nuestro subconsciente.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En los gatos también se activa la reacción orientadora por ejemplo cuando oyen un ruido se detienen y alargan la cabeza, ante una posible amenaza u oportunidad de cazar a una presa que se cruza en su camino. Es a causa de la reacción orientadora que los perros también desvían la atención en momentos y dirigen su mirada a ver la televisión.

La película o programa que estamos viendo termina de manera repentina al apagar el televisor en los videojuegos nos resulta muy difícil salir del videojuego se puede hacer “pause”, pero igualmente somos muy reacios a parar pues estamos “enganchados”. Es cuando las llamadas a abandonar la pantalla son una fuente de discusiones y conflictos familiares.

Según estudios realizados por (investigadores del Instituto de Medicina Psicológica de la Universidad Charité de Berlín,s/f, citado en Ignasi Sols, 2007) la adicción a los video juegos podría tener bases químicas pues “si los videojuegos someten al cerebro de forma continua a ciertos estímulos de recompensa, se secretan grandes cantidades del neurotransmisor dopamina misma que es una hormona que al secretarse nos hace sentir placer, al hacer deporte, por ejemplo, se secreta dopamina”. Así, los video jugadores

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

según este estudio necesitan de ese placer para alcanzar la estabilidad y poder al igual que un fármaco saciar su necesidad.

**Otros aspectos que contribuyen a la adicción serian:**

La duración y dificultad de los video juegos: los video juegos son diseñados para durar un promedio de 15 a 20 horas lo cual depende de la dificultad, y práctica que se tenga en el mismo pudiendo disminuir o acrecentar este valor sin embargo , el deseo de completar todo el juego y llegar al desenlace final así como descubrir todos los secretos y superar todas las dificultades mantienen al usuario que siente atracción por dicho videojuego enganchado posibilitando que el tiempo en uso sea creciente.

Como ejemplo el videojuego Final Fantasy XII suelen durar unas 100 horas, pero si al terminar se quiere continuar mejorando a los personajes, puede durar más de 250 horas, aunque esto depende mucho de la persona.

En los videojuegos podemos guardar la partida pudiendo retomar el ultimo punto hasta donde avanzamos en el juego esto hace que el esfuerzo y el tiempo para llegar al punto nos

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mantenga enganchados al juego convirtiéndose en una razón mas para que el deseo de continuar se pueda convertir en adicción, a manera de ejemplo en las salas de videojuegos los usuarios piden un minuto mas por favor para dejar guardando, razón por las cuales los dueños de estos centros muchas veces programan las maquinas para que el tiempo se termine con exactitud, evitando que los minutos extra que piden sus clientes se conviertan en perdidas.

Cualquier persona puede manipular un videojuego, los movimientos son fáciles de aprender y el individuo se acostumbra rápidamente a las combinaciones de teclas que ha de usar en el videojuego concreto que acaba de empezar.

Los videojuegos han sido diseñados para que al principio sean fáciles de manejar, pero que a medida que se vaya avanzando, el nivel de dificultad vaya aumentando gradualmente, con lo que el jugador requiere más horas de práctica para lograr el nivel de juego requerido en cada momento, y así ganar.

El jugar un partido de fútbol, cartas, ajedrez, etc. Aunque pueda aumentar tu afición te deja bastante libre de volver a

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

jugar o no, en cambio la “partida” que representa un videojuego te puede dejar enganchado mucho tiempo y a veces con una verdadera implicación emocional.

En definitiva: muchos videojuegos están concebidos de tal manera que se convierten en largo reto del cual no se puede salir sin haber triunfado, pues el salir victorioso en un videojuego pasa a ser el principal objetivo desde el momento en que nos introducimos en el mundo virtual del mismo.

#### **4.5 ASPECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS**

En puntos anteriores hemos mencionado aspectos negativos de los videojuegos, ahora es el momento de citar algunos los beneficios pues como en muchos ámbitos existen polos positivos y negativos.

- La capacidad simbólica aumenta pues por medio de los videojuegos se puede representar diferentes fenómenos, analizar experiencias, planear imaginar y actuar de manera previsor.
- La Interacción con el entorno se presenta de modo manifiesto, pues durante el juego el videojugador maneja la situación y establece los límites de su autonomía.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- Durante el videojuego se presentan acertijos y secretos que exigen que la capacidad para resolver problemas se denote.
- Si se adaptara los videojuegos a la enseñanza, a través del uso de imágenes y sonidos se podría romper con la resistencia que existe al aprendizaje de manera común en la sociedad.
- Pueden permitir el dominio de habilidades pues el repetir una acción tantas veces resulta en un dominio, que semeja a la sensación de control.
- Permiten la interacción entre amigos sin necesidad de órdenes jerárquicas.
- Permiten ejercitar la fantasía sin que haya limitaciones de espacio ni de tiempo.
- Estimulan la curiosidad y la inquietud por investigar, como ejemplo si estamos con un acertijo que impide continuar y esta en ingles podría traducirse el párrafo acudiendo al diccionario, investigamos para resolver. (

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En este capítulo teorizamos la conducta agresiva, la relacionamos con los videojuegos, y expusimos aspectos negativos y positivos de los mismos, ahora es deber de toda la comunidad integrada por padres, profesores, especialistas y todos aquellos interesados en el tema, para ayudar a establecer pautas que posteriormente el video jugador usara para establecer un equilibrio entre estos dos polos ubicándose a tal punto de que la tecnología no inflencie negativamente en su vida sino mas bien pueda desarrollar sus habilidades físicas, psíquicas, sociales y cognitivas.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CAPITULO V**

### **CAPITULO 5**

#### **El Aprendizaje Social y la Imitación de Conductas Mediante el Modelamiento**

##### **5.1 Principios del Aprendizaje Social**

(Bandura, 1965, citado en Maldonado, 2001) “considera que el aprendizaje se puede producir de manera inmediata cuando el sujeto al observar un modelo, comprueba que las consecuencias de adoptarlo son positivas, para este autor el modelo actúa a través de una dinámica informativa, ya que los observadores requieren de representaciones simbólicas de las respuestas y no solo de asociaciones estímulo-respuesta”.

Según la teoría del aprendizaje social de (Rotter, 1954, citado en Maldonado, 2001) la posibilidad de que ocurra una conducta dada en una situación particular está determinada por dos variables: “La apreciación subjetiva de la posibilidad de que se refuerce la conducta en cuestión y el valor del refuerzo para el sujeto”, probablemente la teoría del

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

aprendizaje social de Rotter ha tenido relativamente poco impacto en las teorías de la conducta social , pues las variables dependientes de los experimentos nacidos de este enfoque no se referían en general a respuestas sociales. Por su parte (Skinner,1953, citado en Maldonado, 2001) “El condicionamiento operante modela la conducta como un escultor modela una masa de arcilla aunque parece hasta cierto punto que el escultor ha producido un objeto completamente nuevo, siempre podemos seguir el proceso de vuelta hasta la arcilla indiferenciada original y establecer los pasos sucesivos por los que volvemos a esta condición, haciéndolos tan pequeños como queramos”

En ningún punto surge algo que sea muy diferente a lo que le precedía, parece que el producto final tiene una unidad especial o integridad de diseño pero no podemos encontrar un punto en el que aparezca de repente. En el mismo sentido un operante no es algo que aparezca como un producto hecho en la conducta de un organismo. Es el resultado de un continuo proceso de modelado.

Los procedimientos del condicionamiento operante pueden ser muy efectivos, si el aprendiz ya dispone en su repertorio

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

de los estímulos que provocan respuestas parecidas en algo a la conducta deseada.

Según Bandura, los elementos del aprendizaje por observación son:

**1) Prestar atención y percibir la conducta con claridad.-**

puede ocurrir con frecuencia que las conductas que tienen poco o nada que ver con estatus alto de los modelos con mucho prestigio puedan ser imitadas.

**2) Recordar el comportamiento a través de palabras o imágenes mentales.-** Para poder imitar la conducta de un modelo tiene que poder recordarse.

**3) Convertir en Acción la observación recordada lo que implica la producción de la conducta imitada.-** La práctica garantiza, que las conductas se realicen con mayor soltura y precisión.

**4) Motivación y reforzamiento.-** Se trata de los pensamientos y percepciones particulares del individuo sobre las consecuencias de la conducta aquí la teoría social distingue entre la adquisición y ejecución.

El trabajo de Bandura muestra que el observar a alguien ejecutar una acción agresiva ya sea en persona o en película

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tiene un efecto de desinhibición de las tendencias agresivas del niño. En un ambiente algo permisivo de una situación experimental, el adolescente que ha visto un videojuego o a alguien comportarse agresivamente, es más susceptible de que no solo se limite a imitar la agresión vista sino de manifestar toda una variedad de agresiones. (Maldonado, 2001)

## **5.2 El papel de la imitación**

(Dollard y Miller, s/f, citado en Bandura y Walters, **1977**)  
“concebían la imitación como un tipo especial de condicionamiento operante en el que señales sociales sirven como estímulos discriminativos y refuerzan o no las respuestas del aprendiz según reproduzcan o no las del modelo”. Sin embargo hay bastantes pruebas de que puede haber aprendizaje por observación de la conducta de otros, incluso

cuando el observador no reproduce las respuestas del modelo durante la adquisición y por tanto no recibe refuerzo, pues la producción y el mantenimiento de la conducta imitativa dependen mucho de las consecuencias de la respuesta para

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

el modelo, una teoría adecuada del aprendizaje social debe dar cuenta también del papel del refuerzo vicario, por el cual se modifica la conducta de un observador en virtud del refuerzo administrado al modelo. **(Bandura y Walters, 1977)**

### **5.3 Castigo Inhibición y Falta de Refuerzo**

Hay varios procedimientos para enseñar al niño a cumplir con las exigencias sociales. Indudablemente muchos de los cambios deseados se logran mediante un refuerzo social y el no recompensar la conducta inapropiada, desde el punto de vista social, y el no recompensar las demás respuestas. El refuerzo es selectivo y lento es, ineficaz cuando hay una respuesta dominante y las respuestas alternativas sólo están débilmente desarrolladas o faltan del todo (Bandura y McDonald 1963, citado en Bandura y Walters) en casos como este se requiere una intervención más activa que puede ser la de eliminar un refuerzo positivo (por ejemplo mediante la privación de un privilegio o una posesión) o de presentar un estímulo aversivo, como el castigo físico. Aunque ambos procedimientos son técnicas de castigo, pueden tener efectos muy diferentes sobre la conducta que intentan controlar. En el aprendizaje social el castigo se utiliza más para inhibir

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

respuestas que el niño ha adquirido que para producir respuestas de evitación a estímulos o señales situacionales.

La imitación juega un papel importante en el modelamiento de conductas, puesto que al observarlas en los demás y las consecuencias de sus respuestas, el observador puede aprender respuestas nuevas o variar las características jerárquicas de respuestas previas, sin que necesariamente este presente un refuerzo directo.

#### **5.4 La Preponderancia del Aprendizaje por Imitación**

Diversas sociedades manifiestan de forma más clara la importancia cultural del aprendizaje por observación hasta el punto de que en muchos lenguajes la palabra enseñar es la misma que la palabra mostrar. Al emplear juguetes que fomentan la imitación de los adultos, los niños suelen reproducir no sólo las formas de comportamiento propias del rol adulto , sino también las pautas de respuesta características de sus padres como las actitudes, maneras, gestos, he incluso inflexiones de la voz que aquellos nunca han intentado enseñarles directamente.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Los modelos simbólicos pueden presentarse mediante instrucciones orales o escritas, plásticamente, un medio de provisión de modelos simbólicamente predominantes son las instrucciones verbales que describen las respuestas correctas y su orden de sucesión. Sin la guía de manuales e instrucciones, los miembros de las sociedades de tecnología avanzada se verían obligados a emplearse en una experimentación por ensayo y error muy aburrida y con frecuencia azarosa.

Los modelos plásticos se distribuyen en las películas, la televisión y otras exhibiciones audiovisuales y no suelen acompañarse de instrucciones directas al observador. De hecho los medios audiovisuales de masas ejercen, hoy por hoy una gran influencia en las pautas de conducta social. Como la mayoría de los jóvenes pasan mucho tiempo expuestos a modelos plásticos sobre todo a través de la televisión, estos modelos juegan un papel fundamental en la conformación de la conducta y la modificación de las normas sociales, con lo que ejercen gran influjo sobre la conducta de los niños y adolescentes.

Los modelos ejemplares suelen reflejar normas sociales, y de esta forma sirven para describir o mostrar, con diversos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

grados de detalle, la conducta apropiada ante determinadas situaciones de estimulación. (Bandura y Walters, 1977)

## **5.5 Influencia de las Consecuencias de la Respuesta del Modelo**

La imitación depende de las consecuencias de su respuesta para el modelo. A veces estas consecuencias son específicas de la conducta que se observa, como cuando los actos del modelo reciben una recompensa o un castigo inmediatos. En otras ocasiones el ,modelo no recibe recompensas en presencia del observador, pero la conducta de aquel se verá influida por la de éste si sabe que durante su vida ha acumulado los medios de gratificación o generalmente ha sido castigado por su estilo de vida. En la literatura sobre el tema, la influencia de las consecuencias a largo plazo de recompensa o castigo en los modelos suele abordarse en términos de características de personalidad, como, por ejemplo, el prestigio, la competencia, el estatus elevado y el poder rara vez se ha estudiado en situaciones experimentales la influencia de las consecuencias inmediatas de la respuesta del modelo.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **5.6 Influencia de las Características del Observador**

Las características de los observadores, que son resultado de sus historias de refuerzo, también determinan hasta que punto tendrán tendencia a imitar. Son especialmente propensas a imitar el modelo de éxito las personas que han recibido insuficientes recompensas como, por ejemplo, las que carecen de amor propio o que son incompetentes y aquellas a las que ha recompensado previamente por mostrar respuestas de estimulación.

Así mismo, los individuos muy dependientes son probablemente personas a las que se ha recompensado con frecuencia su conducta de conformidad. Además los observadores que se creen parecidos a los modelos en algunos atributos tienden a copiar otras clases de respuestas de éstos, en mayor grado de los observadores que se consideran diferentes. (Bandura y Walters, 1977)

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **5.7 Imitación, Identificación y Representación de un Rol**

El aprendizaje por imitación se le llama generalmente “imitación” en psicología experimental e identificación en las teorías de la personalidad. Pero ambos conceptos abarcan el mismo fenómeno comportamental

Podemos definir a la Imitación como la tendencia de una persona a reproducir las acciones, actitudes o respuestas emocionales que presentan los modelos de la vida real o simbólica.

La diversidad de las definiciones de imitación e identificación también se debe en parte al hecho de que algunos autores aplican, estos términos a variables definidas de respuestas, otros a variables antecedentes o de proceso que se definen por el estímulo, así también otros asignan a la imitación la categoría de variable dependiente y otros como independiente, y viceversa.

## **5.8 Teoría de la Identificación y Exposición a Múltiples Modelos**

Los estudios a los que se ha hecho referencia hasta ahora implicaban, en general, un solo modelo. Pero durante, su vida,

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

los niños están expuestos a varios modelos, cuya influencia relativa depende de su disponibilidad de su homogeneidad o heterogeneidad de sus interrelaciones y de hasta que punto ha recibido cada uno de ellos recompensas o castigos como consecuencias de su conducta.

Durante los primeros años de la vida del niño, la familia constituye su grupo básico de referencia; en este período la gama de modelos disponibles de la vida real se restringe a los miembros de esta, sobre todo los padres, que para el padre son el origen de gratificaciones biológicas y condicionadas. Por ello los teóricos que aceptan el punto de vista psicoanalítico de que las primeras experiencias del niño son cruciales para definir su desarrollo y conducta futuros han destacado el papel de la dinámica intrafamiliar para determinar la dirección y el alcance de la imitación al padre de su mismo sexo y del contrario por parte de la niña, tema al que se acostumbra a designar como problema de la identificación. Pero a lo largo de la vida el individuo se podrá encontrar con múltiples modelos, tecnológicos, sociales, culturales, etc., que, en un momento dado bien podrían ser motivo de imitación pero, el gran factor desencadenante será

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

el refuerzo positivo o negativo pues conductas no reforzadas están condenadas a tener un periodo efímero de duración.

## **5.9 Castigo e Inhibición de la Agresión**

Autores como Bandura han comprobado que los niños agresivos cuyos padres usan métodos punitivos de disciplina no suelen manifestar una agresividad directa contra ellos, pero son muy agresivos en las interacciones con sus compañeros y con los adultos fuera del hogar. Hablando en términos generales, el castigo por parte de una figura de autoridad parece inhibir la agresión directa en presencia del agente de castigo, pero se asocia con una fuerte agresión contra otros blancos posibles. Pero es obvio que no se pueden hacer proposiciones firmes sobre la relación entre castigo y agresión, a menos que se tomen en cuenta el agente de castigo, el que recibe la agresión y la naturaleza tanto de las respuestas punitivas como de las agresivas. (Bandura y Walters, 1977)

En este capítulo hemos realizado un pequeño repaso de la teoría del aprendizaje de Albert Bandura quien tubo como colaboradores a Richard Walters en su estudio, en este

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

pequeño repaso se describen los métodos básicos bajo los cuales opera esta teoría teniendo como base a la imitación que el modelamiento de conductas resalta en un individuo que luego de observarlas probablemente las reflejara dependiendo de la empatía, conociendo o estatus del personaje a imitar, en el caso que nos asiste para esta investigación es muy valioso este aporte del autor pues al video jugar se modelan muchas conductas que si son reforzadas bien podrían ser permanentes, tomando en cuenta que el adolescente esta formando su identidad y aun nada es claro para el, mas aun cuando existen casos de adolescentes, inseguros y dependientes para los cuales seria mas factible se acople esta teoría.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CAPITULO VI**

## **CAPITULO VI**

### **SELECCIÓN DE LA MUESTRA ,DESCRIPCION DE PRUEBAS Y ANALISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS**

#### **6.1 SELECCIÓN DE LA MUESTRA**

El universo de investigación sobre el cual se trabajó para tratar el tema “Influencia de los Video Juegos en la Conducta Relacional de Estudiantes Varones del Décimo de Básica del Colegio Benigno Malo” fue de 110 alumnos varones pertenecientes a dos paralelos de los décimos de básica del colegio Benigno Malo de la ciudad de Cuenca. Este Universo de investigación previo nos ayudo para realizar el estudio piloto previo a realizar un estudio comparativo, que permitió trabajar con alumnos que habitualmente jugaban con video juegos, pero con una característica especial el “ contenido violento” dentro de estos.

La muestra propuesta para tratar el tema al final fue de 30 estudiantes 15 que habitualmente practicaban videojuegos violentos y 15 que practicaban otras actividades alejadas a los

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

videojuegos como, deportes, bailes, música, etc., dejando a un lado a video jugadores de juegos deportivos, de aventura sin violencia y plataformas mismos que se encuentran alejados de la temática a tratar.

## **6.2 DESCRIPCION DE PRUEBAS**

### **6.2.1 TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS**

Mediante las facilidades prestadas en el colegio, y lugar donde los jóvenes alquilan videojuegos se pudo terminar las encuestas piloto, aplicar el test HTP a la muestra definitiva, realizar la observación de campo, así como, obtener información fidedigna y actualizada como complemento de detalles importantes para culminar este trabajo de investigación.

En la presente investigación se contó con el soporte de instrumentos de evaluación directa tanto cuantitativa como cualitativa, tales como cuestionarios aplicados a estudiantes y a padres de familia, instrumentos destinados a la investigación directa en el campo como fue en este caso las fichas de observación que describían rasgos conductuales que llevaban consigo violencia física así como verbal, además

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

se utilizo el Test HTP como medio para el análisis de rasgos comparativos de la personalidad entre video jugadores entre si y video jugadores y no video jugadores.

### **6.2.2 ENCUESTAS**

Entre las técnicas seleccionadas para la recolección de datos tenemos en primer lugar la encuesta que se aplico al total del universo tomando en cuenta la cantidad de tiempo dedicada a la practica de videojuegos u otras actividades además se filtro información a través de una escala en la cual se constato cuan interesante le parecía o no al adolescente los video juegos, luego se constato de acuerdo a un orden preestablecido que tipo de video juego era el preferido de cada uno de los sujetos a los cuales se aplico el cuestionario, otras preguntas estaban así también encaminadas a explicar el porque de la atracción por uno u otro videojuego, y si tuvieran que dejar algún día de jugar cual seria el motivo, esta encuesta y sus resultados serán analizados posteriormente.

Nota: Los nombres verdaderos fueron remplazados por las de sujeto que de 1 al 14 guardan la identidad de los verdaderos participantes de esta muestra.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

También se aplicó la encuesta a los padres de familia, (ver anexo 2) misma que a través de sus ítems permitió conocer el nivel de cultura tecnológica de los padres de familia, el tiempo que sus hijos dedican a los video juegos u otras actividades, los cambios conductuales que han notado en sus hijos, la inclinación por cierto tipo de videojuego, el tipo de familia que integraban los distintos hogares, así como el nivel de implicación que los padres de familia tenían al apoyar o no a la elección de un video juego y a la práctica del mismo, en ciertos casos pudimos determinar que era casi nulo el conocimiento de los padres de familia acerca de los videojuegos y su contenido por ende la orientación que ellos podían ofrecer era muy limitada.(ver anexo c)

### **6.2.3 OBSERVACION DE CAMPO**

Otro instrumento de gran importancia en la investigación de campo fue la investigación a través de la observación de campo, la cual la diseñamos en tres partes la primera que denota el video juego a observar su plataforma y la descripción del mismo, también consideramos aspectos referentes a la cantidad de tiempo que los chicos dedican a alquilar video juegos tabulados en orden jerárquico mas

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tiempo a menos tiempo, esta observación se realizó en lugares de alquiler para lo cual seleccionamos los video juegos ubicados en la Calle Larga y Benigno de la ciudad de Cuenca donde suelen frecuentar los alumnos del Colegio seleccionado, finalmente se puso de manifiesto la tabulación de datos referentes a rasgos de conducta durante las sesiones de video juegos dividiendo estas apreciaciones en aspectos que consideramos como agresiones físicas, gestualidad característica, así como también, agresiones de carácter verbal.

#### **6.2.4 TEST H. T. P.**

Finalmente utilizamos el test proyectivo H.T.P. cuyas siglas en inglés significan House (Casa), Tree (árbol), Person (persona); interpreta tres figuras, el árbol (que representa al padre del sujeto), la casa (que representa a la madre) y la persona que es la imagen de él mismo.

##### **6.2.4.1 TEST DE LA CASA**

El dibujo de la casa es un elemento recurrente y de alta presencia en los dibujos de quienes lo realizan, podemos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

asociarlo a la expresión gráfica de un fuerte sentimiento interno como es el de la necesidad y deseo de vivir protegido por la seguridad de la casa y evitar los peligros del mundo exterior. Así, los sujetos de aplicación en este test representan o proyectan sobre el papel su propia forma de vida, los vínculos afectivos que le unen a su familia y también su relación con el mundo exterior.

Al igual que ocurre con otros test proyectivos, suele ser bastante bien aceptado por los sujetos de aplicación al considerarlo poco intrusivo y relativamente simple. Algunos de ellos pueden mostrar algunas resistencias excusándose en su poca habilidad con el dibujo.

Cuando esto ocurra hay que tranquilizarlos y hacerles ver que, en todo caso, no vamos a juzgar la calidad de su dibujo y que puede efectuarlo como mejor le parezca.

Así el test de la Casa, puede aportarnos información valiosísima acerca de los diferentes aspectos del temperamento del niño así como de su mundo emocional y la forma con la que se relaciona con el ambiente externo.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



#### **6.2.4.2 TEST DEL ARBOL**

El Test del árbol es, sin duda, uno de los instrumentos proyectivos más simples de efectuar por parte de niños, jóvenes y también adultos. Normalmente no hay las resistencias que pueden aparecer con el test de la familia u otros que representan figuras humanas.

Dibujar un árbol es, a simple vista, inofensivo, inocuo, poco intrusivo, por tanto, suele ser muy bien aceptado Incluso para aquellos chicos que no dibujan bien.

Pero detrás de la simpleza del árbol van apareciendo plasmados en el papel los diferentes elementos básicos que configuran la estructura del propio “yo”. El árbol toma la personalidad del autor y nos deja contemplar la riqueza de su paisaje personal y sus matices. Es un lienzo único que refleja la verdadera esencia de quien lo ha dibujado.

#### **6.2.4.3 TEST DE LA FIGURA HUMANA**

El dibujo de la Figura Humana pertenece al conjunto de las denominadas técnicas proyectivas en las que la persona no tan sólo se limita a efectuar un simple dibujo sino que se

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

espera que plasme de forma indirecta, la esencia de su propia personalidad.

A través del dibujo de la persona se pueden observar rasgos característicos que denotarían a un individuo agresivo, el gigantismo en el dibujo de la persona, el rígido asentamiento del lápiz dibujos con gestos violentos, armas etc., podrían dar pautas de un individuo agresivo dentro de las múltiples posibilidades, de análisis durante el análisis caracterológico. (Los dibujos correspondientes pueden ser revisados en el anexo D)

### **6.3 ANALISIS DE RESULTADOS**

Para una conveniente distribución de los datos y un correcto análisis de los mismos tanto cuantitativo así como cualitativo hemos creído conveniente realizar tabulaciones y gráficos estadísticos, con su respectivo análisis posterior para cada grupo de datos obtenidos en los distintos instrumentos de evaluación, cada cuadro esta numerado y esta acorde a la información rescatada en los instrumentos de evaluación, encuestas, fichas de observación e información rescatada en

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

el test HTP cuyos modelos se encuentran citados en la parte correspondiente a los anexos.

### **6.3.1 CUESTIONARIOS APLICADOS A ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA ANALIS ESTADISTICO**

A continuación se presentan, tabulaciones que contienen, datos importantes referentes al tema de investigación, teniendo como muestra a estudiantes y padres de familia, después de cada tabla se realizaron gráficos que representan valores porcentuales imprescindibles para el análisis comparativo, conclusiones finales y elaboración de las respectivas recomendaciones.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 1

CONOCE USTED ALGO SOBRE LOS VIDEO JUEGOS?  
NUMERO DE SUJETOS: 14

ALUMNOS/ RESPUESTAS	SI	MEDIOS DE ENTRETENIMIENTO	INTERESANTES	MEJORAN TU DESTREZA	EXPERIENCIAR DE MODO NO REAL	SIN CUIDADO SON PELIGROSOS	NO SE PERO JUEGO
Sujeto 1		X					
Sujeto 2	X						
Sujeto 3				X			
Sujeto 4	X						
Sujeto 5							X

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

<b>Sujeto 6</b>					<b>X</b>		
<b>Sujeto 7</b>		<b>X</b>					
<b>Sujeto 8</b>		<b>X</b>					
<b>Sujeto 9</b>					<b>X</b>		
<b>Sujeto 10</b>						<b>X</b>	
<b>Sujeto 11</b>		<b>X</b>					
<b>Sujeto 12</b>		<b>X</b>					
<b>Sujeto 13</b>		<b>X</b>					
<b>Sujeto 14</b>			<b>X</b>				
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO NUMERO 1**

En este primer recuadro tenemos los primeros datos que corresponden al cuestionario aplicado a los estudiantes, en el se rescata el nivel de conocimiento que ellos tienen acerca de los video juegos, en los estudiantes; Qué tanto conocen acerca de los video juegos es una pregunta que deja para que los estudiantes se respondan con una respuesta tan simple como un “sí” o se esmeren en responder de acuerdo a sus conocimientos,

Las principales respuestas tabuladas consideran a los videojuegos como medios de entretenimiento o diversión, muy interesantes, potenciadores de destrezas, así como también medios que permiten experimentar de manera fantástica lo real, otros no lo definen sino exponen los riesgos que el jugar desmedidamente pudieren ocasionar una simple respuesta apegada al si, o un no se pero, igual juego, fueron también algunas respuestas.

Para la mayor parte de esta muestra que aparentemente pudieren poseer conductas agresivas los videojuegos no son más que medios de entretenimiento, pues el juego conlleva diversión y la diversión esta ligada al entretenimiento.

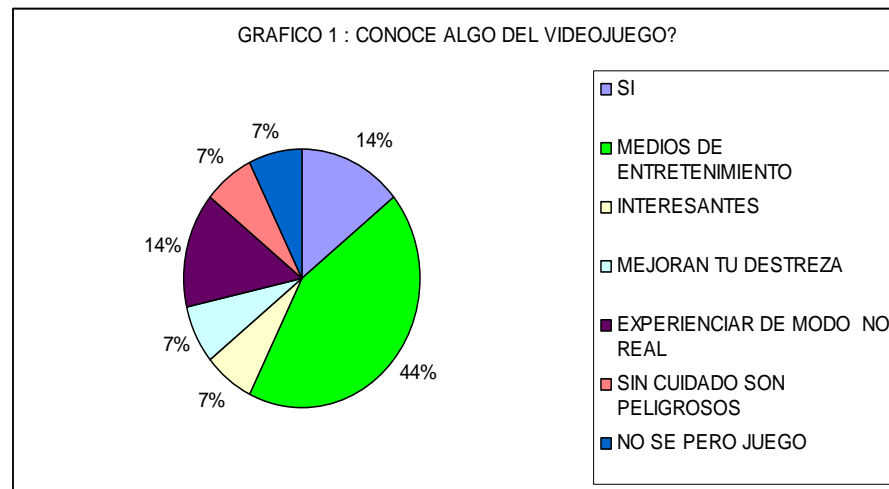
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

De manera representativa presentamos el primer grafico correspondiente al cuadro 1 de la pregunta 1 correspondiente al cuestionario para estudiantes Conoce Ud. Algo sobre el Video Juego.



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 2**

**En su tiempo libre cuantas horas o minutos suele dedicar  
a cada una de estas actividades?**

**Deporte, Lectura, Video Juegos, Amigos, Televisión,  
Otros**

**Número de sujetos: 14**

<b>Actividades/Tiempo</b>	<b>1 Hora o mas /Fin Semana</b>	<b>Menos de 1Hora/día</b>	<b>De 1 a 2 horas/día</b>	<b>Mas de 2 horas/día</b>
<b>DEPORTE</b>	1	2	7	4
<b>LECTURA</b>	5	5	4	
<b>VIDEOJUEGOS</b>	5	5	4	
<b>AMIGOS</b>	2	1	2	9
<b>TELEVISION</b>		1	7	6
<b>OTROS</b>	1	1	1	2

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO NUMERO 2**

En esta pregunta se pretende interpretar los resultados referentes a las actividades realizadas por los estudiantes motivo de esta investigación encontrándose una gran cantidad de carga horaria en actividades tales como deporte, amigos, televisión, y videojuegos, dejando en un segundo plano a la

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

lectura, en otras actividades un grupo minoritario respondió que también dedicaba tiempo a la practica de instrumentos musicales como la guitarra, al chat con celulares, y tiempo dedicado a sus amistades preferidas entre las que básicamente se destaca a la enamorada.

En el tema de nuestro interés, actividades relacionadas a los videojuegos destacamos los datos referentes a video jugadores que aprovechan el fin de semana para jugar así como el tiempo a diario después de clases para practicar sus videojuegos favoritos, actividad que básicamente es realizada en los lugares de alquiler de video juegos de la ciudad teniendo como principal el ubicado en la calle larga y benigno malo que por la cercanía al establecimiento es frecuentado por los chicos que gustan de esta tecnología de entretenimiento.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

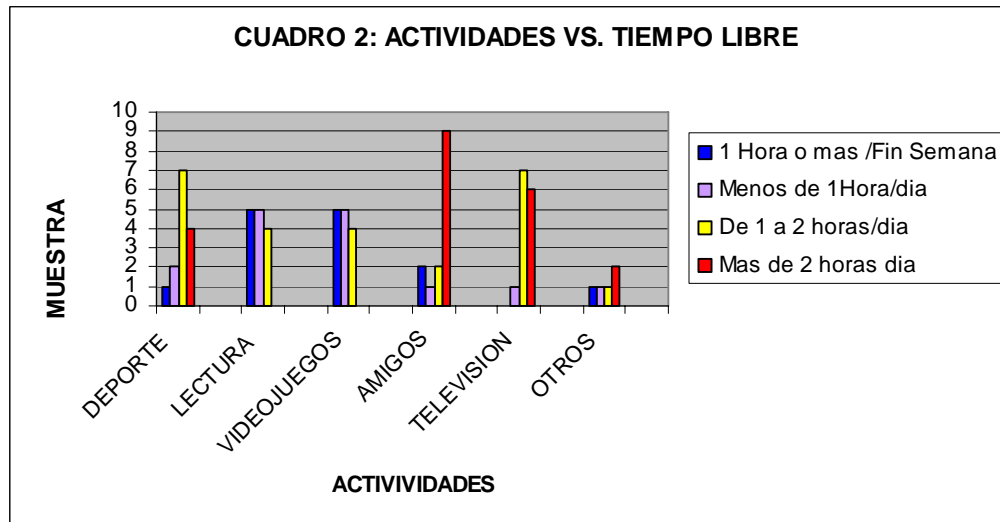




UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 3

Marca del 0 (nada) al 10 (muchísimo) cuanto te gusta  
jugar a los video juegos?

Número de sujetos: 14

1= poco

10= muchísimo

Muestra/Atracción por Video Juegos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sujeto 1								X		
Sujeto 2										X
Sujeto 3							X			
Sujeto 4						X				
Sujeto 5										X
Sujeto 6					X					
Sujeto 7				X						
Sujeto 8						X				
Sujeto 9							X			
Sujeto 10					X					
Sujeto 11									X	

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

<b>Sujeto 12</b>						X				
<b>Sujeto 13</b>								X		
<b>Sujeto 14</b>							X			
<b>Totales</b>				1	2	3	3	2	1	2

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO NUMERO 3**

Como podemos observar existe gran acogida por parte de la muestra seleccionada, ellos escogieron valores altos para estimar su interés y atracción por los video juegos, en el cuestionario para estudiantes elaborado previamente, en la pregunta numero tres se elaboro una escala que valora del 1 al 10 cuanto les gusta jugar con videojuegos a los encuestados, donde un valor cercano al 0 significa poco gusto e interés y valores intermedios a la escala o cercanos al 10 denotan bastante gusto por esta forma de entretenimiento.

Lo datos cuantificados anteriormente los expresamos de manera estadística en el gráfico Número 3.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



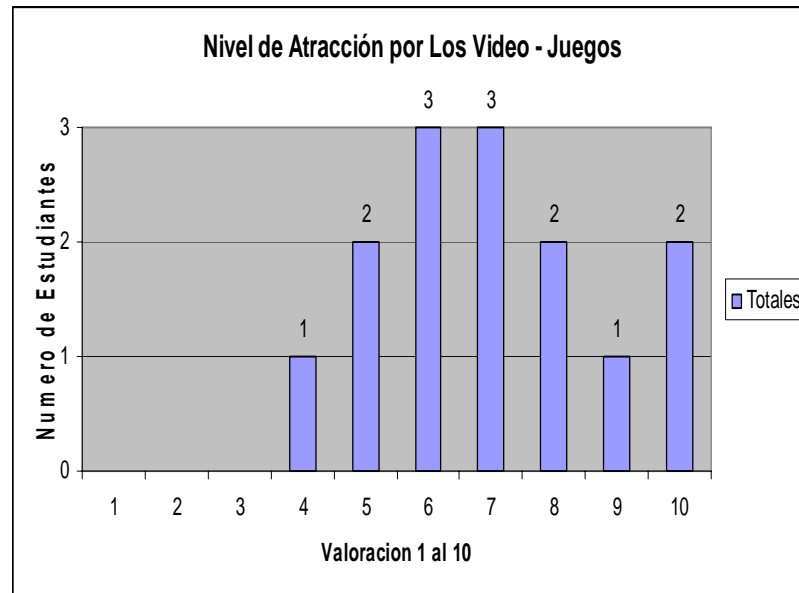
UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**1= poca o nula atracción por Video - Juegos**

**10= mucha atracción los Video Juegos son lo máximo**



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**  
**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 4

**Si te gustan los Video Juegos ¿ Qué tipo Prefieres?  
Señale según el orden de Importancia.**

<b>VIDEO JUEGOS PREFERIDOS: ORDEN DE IMPORTANCIA</b>	<b>Cartas</b>	<b>Habilidad</b>	<b>RoI</b>	<b>Aventura</b>	<b>Lucha</b>	<b>a</b>	<b>Guerra</b>	<b>mas</b>	<b>res</b>	<b>Deportes</b>	<b>Arcades</b>
<b>1</b>	2	1		3	2	1	4			1	
<b>2</b>		2	1	3	1	2	2	1	1		1
<b>3</b>			1	1	4	2	3			3	
<b>4</b>		3		2	3	1	1		2	1	1
<b>5</b>		3		2	1	2		2	1	1	2
<b>6</b>		1		2			3	2	2	2	2
<b>7</b>			1		2	3			2	1	5
<b>8</b>	2	2	3			1		1	2	2	1
<b>9</b>	3		3			1	1	3	3		
<b>10</b>	2	2	3	1	1	1		2			2
<b>11</b>	5		2					3	1	3	

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO NUMERO 4**

En este cuadro presentamos la cuantificación de los resultados obtenidos, vinculando el tipo de videojuego preferido con un nivel jerárquico para el video jugador, dependiendo de su agrado el mismo señalo en la escala propuesta en el cuestionario para estudiantes, en su pregunta 4 la posición 1 para video juegos de guerra por ejemplo, de esta manera el video jugador a priorizado en 11 posiciones de acuerdo a su preferencia al video juego mas importante para el y el menos importante también, lo expuesto en el cuadro anterior lo representamos en el grafico estadístico número 4 donde observamos que en la primera posición los video jugadores de nuestra muestra prefirieron 2 de ellos video juegos de cartas, uno de ellos video juegos de habilidad tres de ellos video juegos de aventura, 2 video juegos de lucha, uno video juegos de estrategia, 4 video juegos del tipo guerra y apenas uno escogió como preferido de las once categorías a los video juegos deportivos.

Como nos podemos dar cuenta de los 14 individuos escogidos en la muestra de nuestra investigación 6 dieron la primera

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

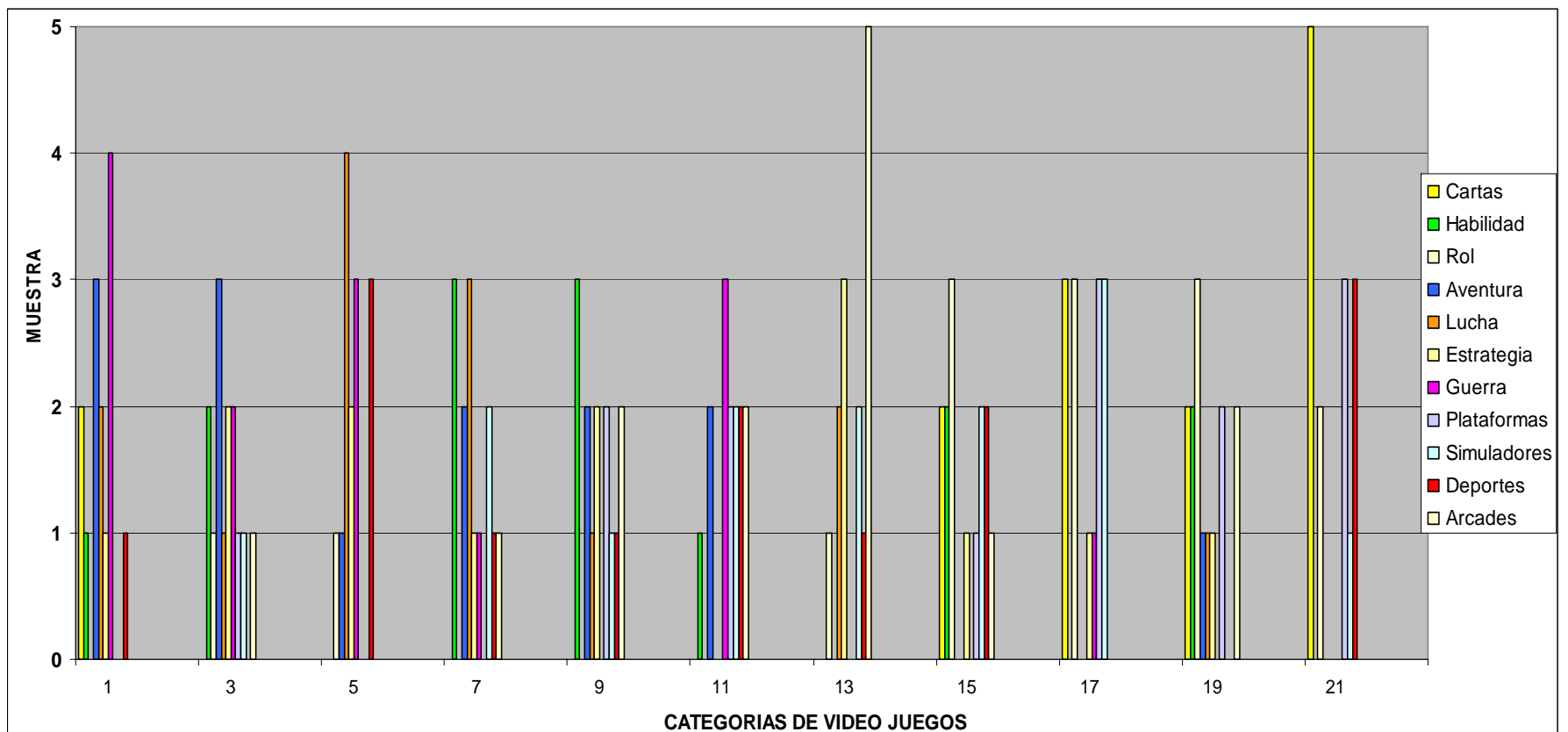
prioridad a video juegos violentos 4 a video juegos de guerra y 2 a video juegos de lucha, así también 3 escogieron video juegos de aventura como primera opción pudiendo estos video juegos tener del tipo aventura pero dentro de la trama también podría estar presentes eventos violentos como son los disparos, muerte a espadazos, o con una variedad de armas, como sucede en los video juegos de la saga Grand Theft Auto donde el video juego es una aventura pero dentro de ella hay pasajes del juego donde existe mucha violencia por ejemplo.

Cabe destacar que hoy en día existen muchos tipos de video juegos, existiendo variedad de contenido, si bien existen algunos con violencia, en donde los disparos, la sangre o luchas encarnizadas prevalecen sin embargo dentro de los top ten existen videojuegos deportivos como el futbol mismos que fomentan practicas alejadas del fenómeno violento, por lo que no se debe satanizar analizando únicamente aspectos negativos, una buena elección puede una forma de entretenimiento educativo.

De la misma manera podemos seguir analizando las posiciones subsiguientes donde vamos observando que los video jugadores siguen priorizando videojuegos con contenido violento también

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**







“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 5

**CUAL ES O SON SUS VIDEO JUEGOS FAVORITOS?**

VIDEO JUEGOS	LO JUEGAN
50 CENT	2
AGE OF MITHOLOGY	1
BEN 10	1
CALL OF DUTY	2
CRASH	1
DEF JAM	2
DRAGON BALL Z	5
DOWN HILL	2
FIFA 2009	3
FIFA STREET	1
GTA SAN ANDRES	8
GOD OF WAR	4
GUITAR HERO	3
HITMAN	2
MARIO BROS	1
NEED FOR SPEED	2
PRINCE OF PERSIA	1
RALLY	1
RESIDENT EVIL	3
SEÑOR DE LOS ANILLOS	1
STREET FIGHTER	1

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

TEKKEN	2
WARRIORS	1
WINNING ELEVEN	8

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO NUMERO 5**

En el cuadro anterior podemos visualizar cuales son los videojuegos preferidos por la muestra escogida, observamos que existe una gran preferencia por 2 video juegos en especial, el conocido Grand Thief Auto San Andrés que es un video juego cuya trama se tiene como ingredientes principales el robo de carros la pelea de pandillas, disparos a libertad contra la policía de la ciudad de San Andrés y contra todas las personas que en esa ciudad virtual habitan, de la misma manera el puntaje mas alto en cuanto a preferencia de un video juego en particular le correspondió al conocido video juego de futbol conocido como Wining Eleven en su versión en ingles y Pro Evolución Soccer en sus versiones en español.

Otros video juegos que tienen caracteres especiales de violencia y agresividad como esencia del juego por ejemplo perseguir, pelear, matar, disparar o por las escenas violentas dentro del mismo sangre por doquier, mutilamientos, degollamientos, ejecuciones también fueron escogidos en esta elección de video juegos, ya que en segundo lugar los

**AUTORES:**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

video jugadores escogieron al conocido Dragón Ball Z donde se puede apreciar combates del tipo lucha cuerpo a cuerpo en su máxima expresión si bien no se muestra contenido tan violento ya que los caracteres gráficos son del tipo animado sin embargo se observan muchas luchas y movimientos que bien podrían imitarse en un juego de recreo por los mas pequeños, otro de los video juegos escogidos fue el exitoso y para muchos mejor video juego en la plataforma play station 2 el famoso God Of War o en español Dios de la Guerra donde Kratos un guerrero mitológico tiene que pasar por muchas aventuras enfrentando a dioses mitológicos como Zeus, matar a monstruos con sus espadas degollándolos o simplemente dividiéndolos en pedazos la sangre que brota de sus enemigos al ser destruidos se convierte en energía o poderes mágicos para el, este video juego tiene alto contenido violento sin embargo fue uno de los mas solicitados en su primera y segunda parte ahora, muchos esperan con ansias la aparición de su tercera parte en la nueva y moderna consola Play Station 3 su llegada es prevista para mayo del 2010. Otro de los video juegos considerados violentos es resident evil que en su cuarta entrega gano muchos adeptos en el mundo acá en nuestro estudio no ha sido la excepción este juego es del tipo Shooter en tercera persona, cuya misión principal se basa

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

en matar zombies o personas infectadas con un virus que los mantiene controlados al servicio de fuerzas diabólicas que quieren destruir el mundo el protagonista o video jugador deberá avanzar ante los retos impuestos en el juego matando criaturas extrañas, utilizando todo tipo de armas de grueso calibre, descifrando acertijos y realizando un gran derroche de armamento.

Los demás video juegos escogidos pero con menor jerarquía de preferencia tienen diversos contenidos base, carreras de vehículos Tuning (Need For Speed), de bicicletas tipo descenso de montaña (Down Hill), aventuras, peleas, musicales de guitarra (Guitar Hero) etc., todos componen el inmenso universo de posibilidades que tiene el consumidor para comprar sus video juegos preferidos, sin embargo para el motivo de esta investigación nos concentraremos en los video juegos con mayor contenido violento.

**AUTORES:**

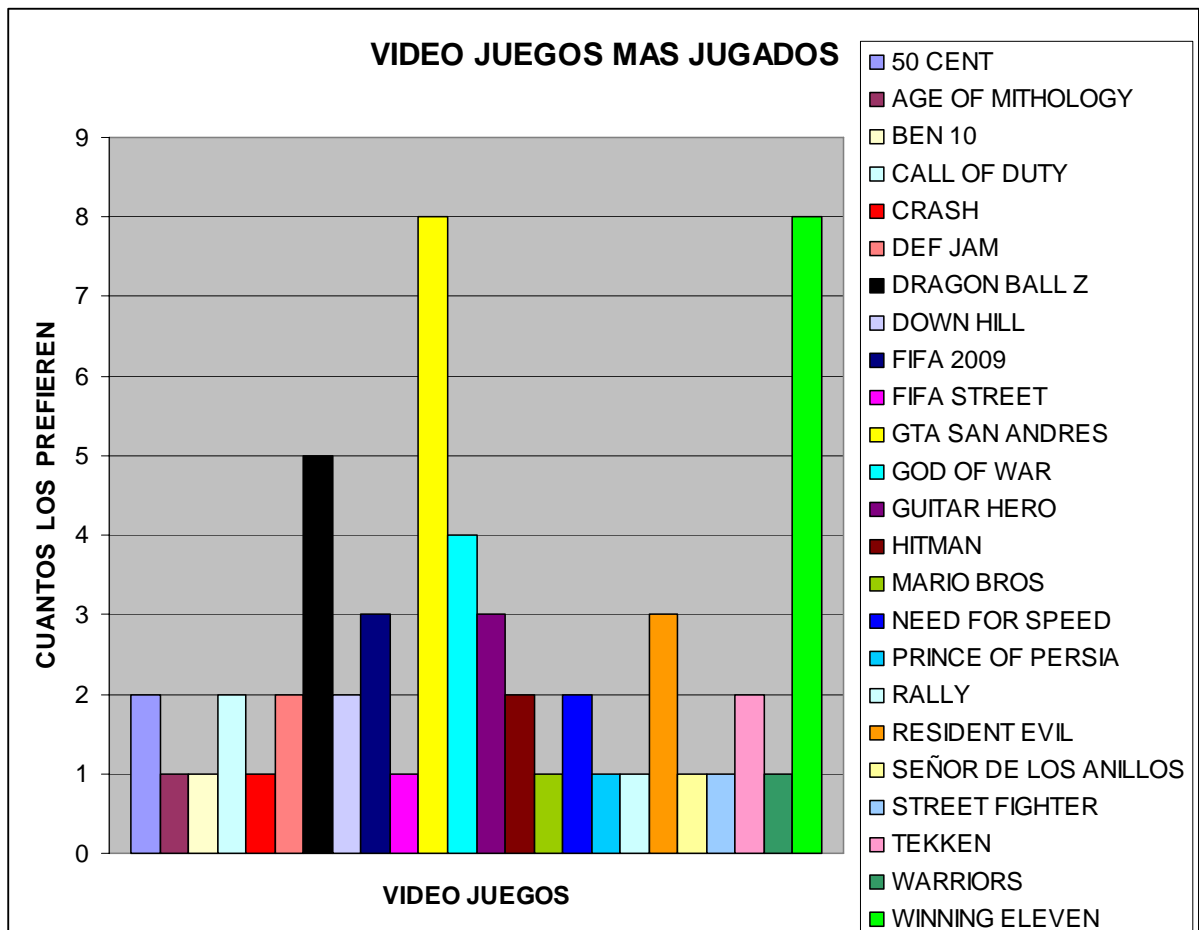
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 5 : Video Juegos Preferidos

**Muestra:** 14 video jugadores, escogieron sus video juegos preferidos.



Fuente: Investigación de Campo

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 5 A**

**PORQUE SON SUS FAVORITOS LOS VIDEO JUEGOS  
REPRESENTADOS EN EL CUADRO ANTERIOR?**

<b>Razones por las que les Gusta un Video. Juego</b>	<b>A Cuantos?</b>
Desarrollo de habilidades y destrezas	3
Realistas y Divertidos	4
Libertad de Entorno (haces lo que quieres)	2
Interesantes	1
Mejora mis estrategias	1
Por que me Gusta Mucho	1
Me entretienen	1
Puedo Utilizar Armas	1

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUANDRO 5 A**

Tal y como observamos en el cuadro anterior la razón que prioriza para que un video juego se convierta en el preferido de un video jugador y sume adeptos es el realismo y la diversión del mismo, en nuestros días el tema grafico, a evolucionado sin lugar a duda pues la ultimas consolas, utilizan motores gráficos muy altos buscando que la Realidad Virtual se asemeje cada vez mas a la verdadera cotidianeidad de los hechos, en el futbol se busca obtener campos de juego similares a los de verdad, se busca que los rostros de los jugadores sean idénticos a los reales, en juegos de lucha y

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

disparo se busca en cambio, que las armas causen grandes explosiones, los golpes sean mas letales, o que el daño sea mayor de todas formas.

Otra de las razones que motiva a video jugadores a escoger un video juego en particular es según la encuesta el desarrollo de habilidades y destrezas en este sentido entendemos que los video jugadores definitivamente no buscan quedarse en un nivel principiante al practicar un video juego sino que con el paso de los días y la practica buscaran incrementar sus habilidades subiendo la dificultad de un juego terminándolo en menos tiempo que la primera vez o enfrentándose a otros video jugadores midiéndose sus destrezas en cada enfrentamiento.

Otra de las razones es la libertad de entorno pues entendemos que el video jugador es un fanático de las Aventuras de Grand Thieft Auto donde este puede tomar un vehiculo de cualquiera ir a pasear por la ciudad escogiendo su emisora de radio preferida si desea puede atropellar a la mayoría de transeúntes, conseguir armas y disparar a quemarropa, tomar una lancha y pasear por el mar, un helicóptero y volar etc., esos son ejemplos de libertad de entorno a nuestro entender, la potestad de elegir lo que el

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



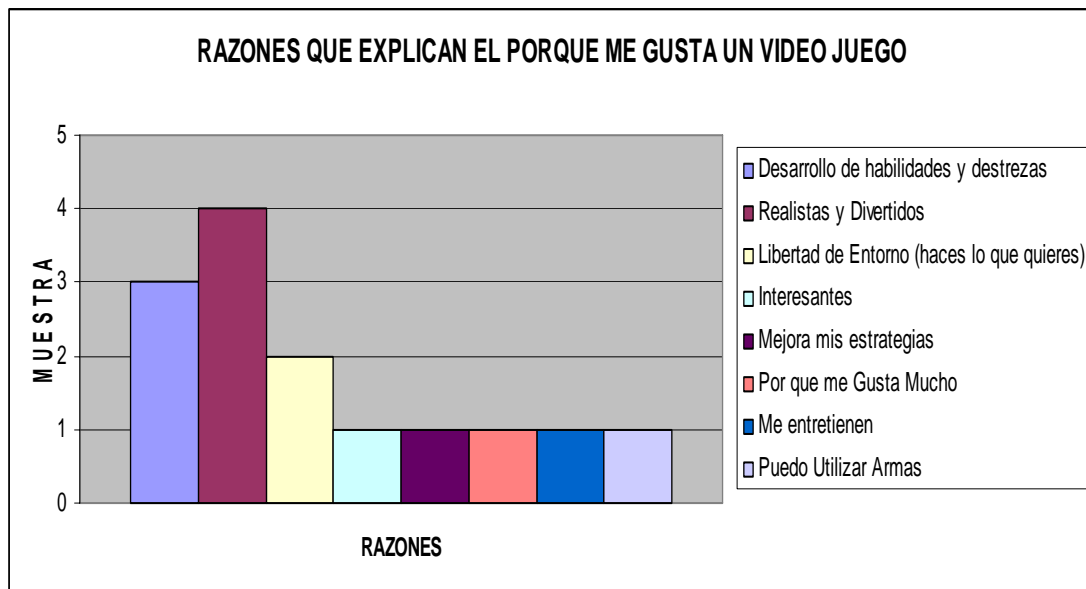
**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

protagonista del juego representado por el personaje principal puede hacer en el mundo virtual de un video juego.

El hecho de entretener, ser interesantes, usar armas, a un simple me gusta mucho son razones mínimas que también exponen los video jugadores pero que no hace falta mayor análisis, por la simplicidad de las acciones que motivan en este caso a la elección de un video juego en especial.

**GRAFICO 5 A:** Razones que explican la preferencia por un Video Juego.

**Muestra:** 14 video jugadores expusieron las razones que motivaron a escoger los videos juegos del cuadro 4.



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

### CUADRO N° 5 B

#### COMO CONOCIO EL VIDEO JUEGO ESCOGIDO EN EL CUADRO 4?

<b>MEDIOS QUE INFLUENCIARON PARA CONOCER LOS VIDEO JUEGOS</b>	<b>MUESTRA</b>
En Tienda de Video Juegos	3
En una Revista	2
Por un Amigo	13
Por Propaganda Televisiva	1
Por Internet	1
Otros	1

### ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 5 B

No todos los video jugadores denotaron en el cuestionario un solo medio por el cual conocieron o empezaron a jugar a los video juegos algunos señalaron dos o tres pero lo que si es una realidad es que la principal fuente por la que unos empezaron a jugar su primer video juego fue por los amigos, porque se lo recomendaron en una tienda de video juegos es otra de las razones que la muestra atribuye para jugar el video juego que posteriormente se convirtió en su favorito, las revistas especializadas en la materia son otro de los medios

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

de difusión en menor escala, seguido de propaganda por TV, el Internet, y otros medios, dentro de la cual el único que señalo esta opción señalo a su hermano como el que le lo llevo a jugar el video juego que seria su favorito a futuro, nosotros pensamos que los amigos en la adolescencia son modelos de imitación y tienen mucho que ver en la formación de la identidad del adolescente, este concepto se puede aplicar en materia de video juegos donde claramente vemos que los amigos juegan un papel primordial en los pasatiempos del grupo de camaradas, o en una pareja de mejores amigos.

**AUTORES:**

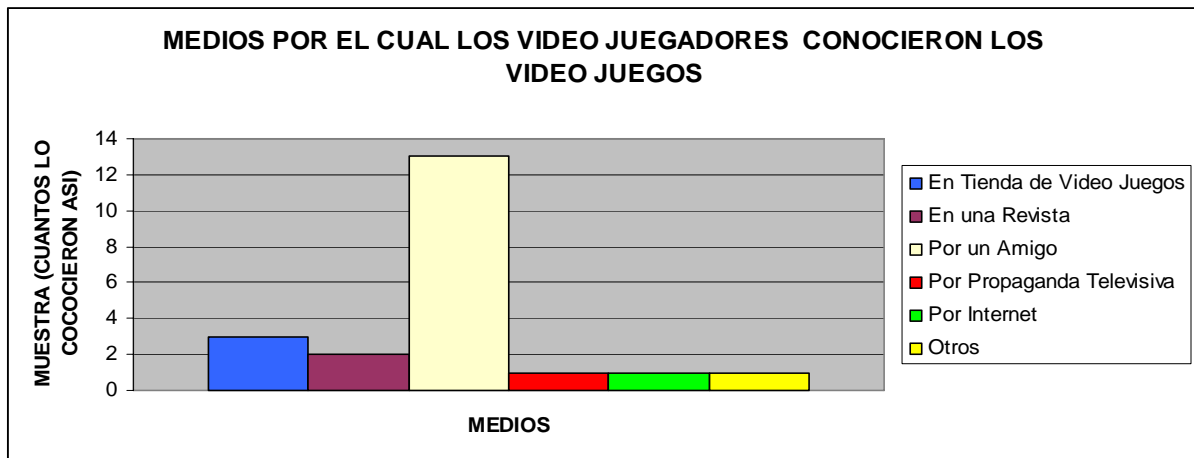
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**GRAFICO 5 B:** Medios que motivan la preferencia por uno o más Video Juegos.

**Muestra:** 14 video jugadores expusieron los medios por los cuales conocieron videos juegos.



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 6**

**QUE ES LO QUE MAS TE ATRAE DE UN VIDEO JUEGO  
EN GENERAL?**

<b>Factores de Atracción hacia un Video Juego</b>	<b>Muestra</b>
Diseño Gráfico	8
Argumento	1
Desarrollo de Habilidades	10
Los Diversos Niveles de Juego	9
El poder jugar con mis amigos	10
El jugar solo	4
La Fantasía del Video Juego	4
La cantidad de sangre en el Video Juego	4
Otros	2

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 6**

El desarrollo de Habilidades y el poder jugar con los amigos son dos factores que la muestra escogió en esta pregunta, esto tiene mucho sentido ya que el desarrollo de nuevas habilidades que mejor en el estilo de juego potencialmente y permitan superar un nivel de dificultad siempre ayudara a la

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

hora de enfrentar adversarios que en este caso bien podrían ser los camaradas, el puntaje mayoritario en este factor demuestra que no siempre los video juegos aíslan del mundo a sus usuarios, tal y como algunos detractores de los video juegos afirman nosotros demostramos que los video jugadores de nuestra muestra prefieren la mayoría compartir su experiencia durante el juego con sus amigos, solo 4 atribuyeron la posibilidad de jugar solos como factor de atracción hacia un video juego.

Otro puntaje alto fue atribuido al factor de atracción basado en los diversos niveles del video juego esto nos hace pensar que la muestra en este caso se esta refiriendo a que ellos escogen un video juego pensando en que el mismo tenga muchas fases, mundos, escenarios o ambientes como se conoce en materia de video juegos y que estos tengan la posibilidad de que al terminarlos por completo un nuevo nivel de dificultad se presente y que al ser superados por completo o en un menor tiempo nuevos avatares como armas extra, accesorios o una historia alterna pueda premiar su esfuerzo.

El diseño grafico es otro de los factores que cabe mencionar mismo que no necesita mayor explicación, el mayor avance

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tecnológico permite mejorar los motores gráficos de las nuevas y modernas maquinas de video juego lo cual posibilita que la realidad virtual se asemeje mucho mas al mundo real en cuanto al desarrollo de gráficos bien definidos y perfectamente detallados mismos que atraen mucho mas a los usuarios de los video juegos que cada vez son mas exigentes.

La fantasía, sangre, el poder jugar solo fueron tomados también en cuenta pero en un menor porcentaje que no llego ni a la mitad lo cual conlleva a pensar que si bien son tomados en cuenta al escoger un video juego no son la primera prioridad al momento de elegir el o los video juegos preferidos por un usuario. Solo a una persona le intereso el argumento del juego que si bien es cierto es importante para condecorar un video juego como el mejor del año por ejemplo no fue lo esencial en este cuestionario.

En cuanto a la elección de la categoría Otros, 2 personas mencionaron que preferían al momento de escoger un video juego, que posibilite la utilización de armas y que permita usar instrumentos musicales, en el primer caso podemos rescatar el hecho de que Nintendo con una de sus primeras consolas el Nintendo ya posibilito interactuar con una pistola en video

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

juegos como Duck Gun en el que había que apuntar a una serie de patos que aparecían repentinamente en una parte del televisor mismos que con puntería debíamos eliminar. En nuestros días Nintendo con su moderna consola el Nintendo Wii a permitido también interactuar con accesorios semejantes a una pistola o basuca que con una mira permite ir eliminando enemigos en video juegos como el Resident Evil 4 o House of Death, donde el objetivo es eliminar Zombies, así también la mayoría de consolas con el nacimiento de la saga Guitar Hero y Rock Band dan al usuario la posibilidad de que este toque una guitarra, o integre todo un grupo musical con sus amigos utilizando, guitarras, bajos, una batería y hasta un micrófono, con esto los chicos que escogieron esta posibilidad pueden deleitarse con estos avances tecnológicos que les permitirán sin lugar a duda hacer realidad sus sueños.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

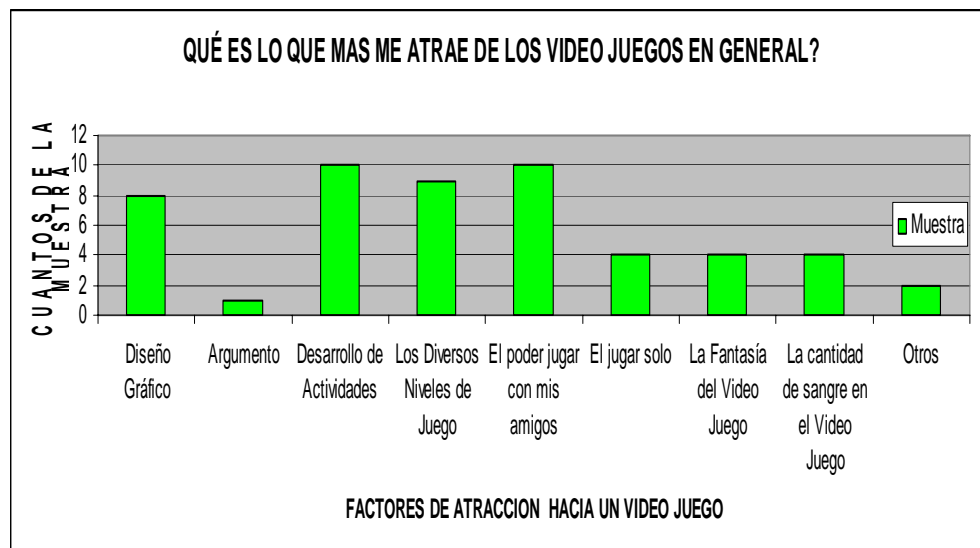


“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### GRAFICO 6 : Qué es lo que mas te atrae de un Video Juego?

**Muestra:** 14 video jugadores expusieron los factores en general por los cuales se sienten atraídos por uno o más Video Juegos.

### CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





## CUADRO N° 7

**SI TUVIERAS QUE HACER UN ARGUMENTO DE UN VIDEO JUEGO SOBRE QUE TE GUSTARIA QUE FUERA?**

<b>ARGUMENTO FAVORITO EN UN VIDEO JUEGO</b>	<b>MUESTRA</b>
Héroe	5
No Importa el Papel Solo que sea Emocionante	1
La Estrella	2
El mejor en Down Hill (descenso en bicicleta)	1
El Villano	1
El Personaje Principal	2
El mejor Peleador	1
El Futbolista Número 1	1

## ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 7

En esta pregunta del cuestionario, la mayor parte de la muestra escogió como papel principal para formar parte de un argumento de video juegos la característica de Héroe, esto denota el espíritu ganador de los video jugadores por lo general el héroe no pierde y es el vencedor, en menor proporción escogieron ser la estrella del Video Juego, o el personaje principal, que van de la mano con la respuesta anterior a nadie le gusta perder o pasar por desapercibido y

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

durante una partida de video juegos no resulta excepcional. No se observó cualidades de carácter violento o agresivo, salvo uno que escogió ser el villano, otro el peleador numero uno donde podría detectarse algo de violencia sin embargo no nos da pautas suficientes para pensar que los que anotaron esta respuesta sean necesariamente agresivos, en menor proporción escogieron otras cualidades deportivas ser el mejor futbolista o el mejor en Down Hill un juego que se basa en el descenso de montaña realizando variedades de trucos sin lugar a duda estos deportes se identifican con el favoritismo hacia los mencionados video juegos.

Solo una respuesta señalo que no importa el papel del video juego solo que exista mucha emoción en el mismo, sin lugar a duda este video jugador es fanático de video juegos llenos de adrenalina y acción dejando de lado los video juegos donde la paciencia y quietud y precisión en cada decisión es clave del triunfo en el video juego.

El papel de héroe predomina en esta pregunta, un héroe por lo general cumple con el papel de ser el salvador, el ganador, es el numero uno, los chicos durante la adolescencia suelen tener crisis de identidad, o de autoestima, no se valoran así mismos como lo que son, sino tienen en mente a ese “tipo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

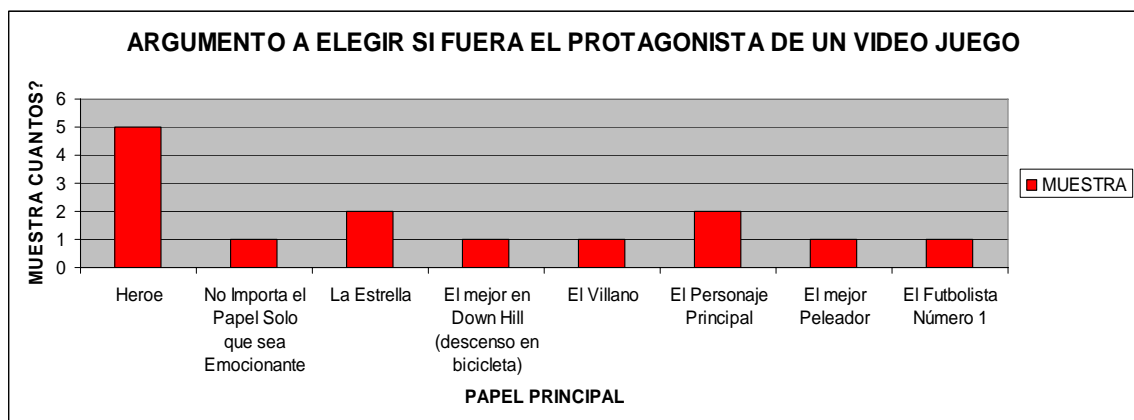


**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

ideal” de persona que piensan nunca van a llegar a ser, esta infravaloración viene determinada por aspectos físicos de su cuerpo con los que no está conforme, por ejemplo, no queremos decir que sea así en la mayoría de chicos pero si se nota la presencia de esta crisis típica del adolescente, al mismo tiempo se rescatarían valores que bien pudieren estar presentes en ellos pues el papel de héroe conlleva a poseer algunas características en quien pretende realizar el papel ya las enunciamos a un principio de este párrafo.

**GRAFICO 7: Papel en el Argumento de un Video Juego con cual te identificarías?**

**Muestra:** 14 video jugadores señalaron el papel que quisieran desempeñar en un Video Juego.



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 8

**Cual es la razón/es por la que Usted escogió los papeles  
protagónicos del cuadro anterior para representar un  
argumento sobre un videojuego?**

<b>Razones para representar personajes en un Video Juego</b>	<b>Muestra</b>
El héroe siempre gana en el Juego	1
Porque me gusta salvar personas en peligro	2
Me gustan Argumentos Interesantes	1
Para Ver la vida desde otra perspectiva	1
Porque deseo ser un experto en manejo de bicicleta	1
Para ser el jefe	4
Porque me gusta el fútbol	2
Me gustaría ser como Hitman (personaje favorito de V.J.)	1
Para vivir experiencias llenas de acción	1

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 8**

Las razones que motivan a explicar el porque se escogió la representación de un papel ficticio dentro de un video juego dan prioridad al hecho de ser el jefe el mandamás, el personaje que dirige el accionar, entonces si en este caso los estudiantes tuviesen que escoger un papel para representarlo en un video juego escogerían simplemente al jefe sin importar nada mas pues la imagen de un jefe refleja respeto, obediencia, poder dinero y capacidad para dirigir una guerra, una aventura terrorífica una pandilla, etc. En menor medida 2 estudiantes escogieron a un personaje o todo una trama que derive en el hecho de poder salvar personas en peligro, esto demuestra que no aparece violencia alguna si bien es cierto el hecho de salvar personas podría identificarlos con héroes en la trama, esto aleja la posibilidad de encontrar conductas de malicia, agresividad, violencia, o masoquismo en las personas que escogieron este papel para representar un argumento relacionado a video juegos. Dos estudiantes se identifican con el papel de futbolistas en su Video Juego favorito, lo cual lleva a pensar que su sueño en un mundo virtual seria ser uno de los grandes futbolistas del mundo. Un estudiante mas de la muestra escogió el hecho poderse identificar con su personaje favorito es decir, el no escogería la representación de un rol

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

en un argumento relacionado a video juegos si se refiere a un personaje alejado a su preferencia, así el escogió en este caso a Hitman un personaje del mundo de los video juegos, cuyo nombre hace honor al video juego cuyo nombre también lleva en su portada, y se caracteriza por ser un agente con una personalidad explosiva, habilidosos movimientos, usa armamento pesado, y se encarga de resolver misiones llenas de acción y peligro, que para un personaje común y corriente resultaría imposible poder concluir. Otras representaciones descritas no caben mayor profundización pues el representar un papel en un Video Juego de bicicletas por identificarse con este deporte va de la mano con lo ya explicado anteriormente, también el hecho de identificarse con argumento interesante no tiene mayor relevancia, sin embargo también en el cuadro anterior vemos como un estudiante video jugador señalo el hecho de escoger un papel que le permita ver la vida desde otra perspectiva, pues en este caso es claro que dentro del mundo virtual del Video Juego se pueden realizar diversos actos y desarrollar argumentos con un toque de fantasía y hasta imposibles de realizar en la vida cotidiana o el mundo real en donde la ley reprime lo que no va acorde al sano vivir cosa que no siempre sucede en un video juego donde existen múltiples posibilidades de matar, robar, alcanzar lo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

inalcanzable, un vehiculo costoso por ejemplo, para destruirlo en menos de lo que podemos imaginar, entonces en el mundo virtual la vida si que se podría ver desde múltiples perspectivas aunque fantasiosas debemos aclarar. Finalmente para vivir experiencias llenas de acción fue la respuesta de otro integrante de la muestra cuyo papel va de la mano sin lugar a duda con video juegos llenos de acción, y en materia de video juegos este término si que resulta inconmensurable pudiendo hablar de acción en los video juegos de disparo, de deportes, de carreras etc., donde dependiendo de una misión la acción bien podría estar presente en todo momento. El papel de héroe y jefe tiene relación, los chicos motivan el haber escogido el papel de héroe en la pregunta anterior porque les interesa ser el jefe, la identidad se fomenta con aspectos internos y externos, los amigos desde afuera pueden contribuir al desarrollo de la misma, se nota que el liderazgo bien pudiere estar presente en estos chicos.

**GRAFICO 8** Razones que explican el porque la muestra escogió la representación de un papel para el Argumento de un Video Juego.

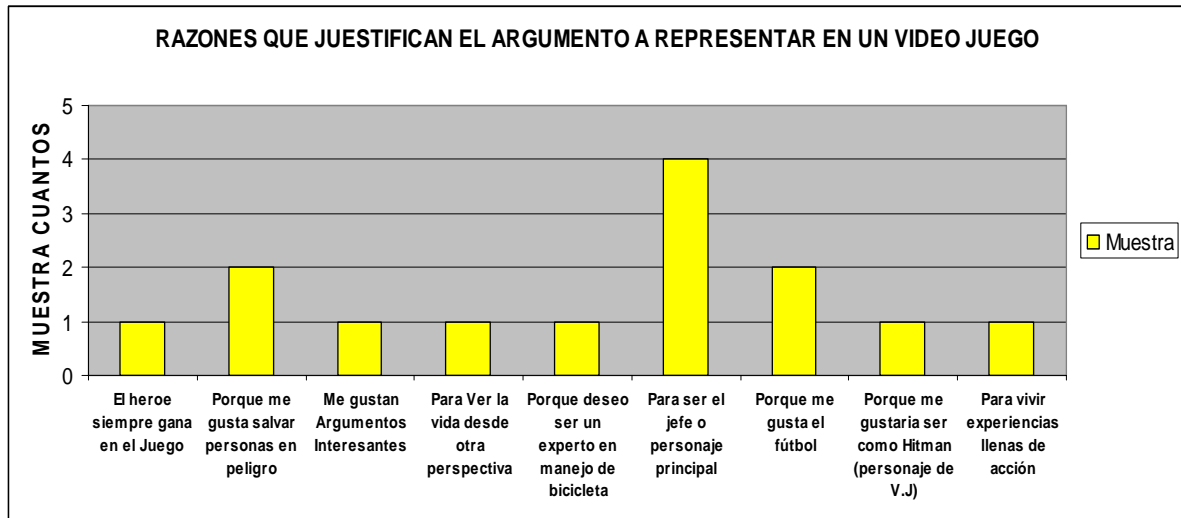
**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**Muestra:** 14 video jugadores expusieron sus razones a continuación representamos los resultados obtenidos.



Fuente: Investigación de Campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES CUADRO N° 9**

**SI TUVIERAS QUE DEJAR DE JUGAR VIDEO JUEGOS  
CUALES SERIAN LAS RAZONES.**

<b>Razones para Dejar de Jugar Video Juegos</b>	<b>Muestra</b>
Ahorrar Dinero	2
Prohibición de mis Padres	2
Dedicación a mis Estudios	6
Problemas Visuales	1
Por miedo a la Adicción	2
No dejaría de Jugar Nunca pero Jugaría Menos	1

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 9**

Existe una buena señal y otra forma de demostrar a los detractores de esta moderna forma de ludo tecnología que creen que los Video Juegos son los causantes de deserciones escolares, ocio y poca preocupación por los estudios, en especial en los adolescentes, a través de nuestra investigación atestiguamos que un gran porcentaje dejaría el mundo de los Video Juegos para dedicarse a estudiar y mejorar sus estudios, ellos priorizan “los estudios” es bueno saberlo ya que estudiar y prepararse siempre debe ser una

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

prioridad para los jóvenes de nuestro país, el miedo a no poder dejar de jugar también es una de las razones expuestas por algunos integrantes de la muestra cuya respuesta es responsable en la medida que reconocen que si se ven diezmados por un deseo de jugar enfermizo en la medida de la cantidad de horas de uso de su consola o el deseo insaciable de acudir a una sala de video juegos, o el simplemente darse cuenta que viven en un mundo virtual que trata de reemplazar a su realidad, estas razones son importantes pues todo tratamiento ante una adicción inicia en concientizar que se tiene un problema, es bueno contar con respuestas de este tipo teniendo en cuanto que son adolescentes aun sin embargo su respuesta en este caso es muy rescatable. En menor proporción esta otra razón justificante para dejar de Video Jugar, el ahorro de dinero que motiva a olvidarse de jugar puesto que las condiciones económicas no son tan favorables en nuestros días no es fácil obtener dinero a diario para gastarlo únicamente en video juegos, peor aun para comprar una consola moderna con el costo e inversión que esto causaría para un hogar de clase media baja, es bueno que desde joven se priorice en ahorrar para tener un capital a futuro que permita mejorar la calidad de vida de nuestros hogares, primero es lo básico y los lujos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

después, lamentablemente los video juegos son un lujo hoy en día al cual no todos podemos acceder.

El respeto a la autoridad paternal también es otro punto a considerar puesto que otra de las razones para dejar de Video Jugar radica en la prohibición de los padres, en nuestra opinión toda prohibición debe tener una esencia, una razón de ser, si existe una regla que prohíbe acceder a los video juegos debe justificarse y explicársele al joven, puesto que el prohibir por prohibir no es sano para la educación de joven y bien podría reflejar en una rebeldía puesto que en la adolescencia el hacer lo que se prohíbe se convierte en un abecedario propio de la edad que algunos psicólogos denominan “Storm” edad de la tormenta donde existen momentos de euforia disforia, animo, pesadumbre, etc., aquí es donde los padres de familia debemos manejar con mucha tenacidad marcando las reglas pero sin excesos creando un equilibrio entre lo que se pide y lo que se ejemplifica en un hogar.

La Salud es otro factor que motivaría a dejar de jugar definitivamente a un video jugador en este caso un chico señalo que él, lo haría por problemas visuales, puesto que los video juegos requieren que uno de los principales órganos de nuestro sentidos la vista, este en constante esfuerzo en un

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

futuro se podría pensar en la posibilidad de usar lentes a temprana edad, o tener serios problemas visuales por lo tanto esta respuesta creemos también puede motivar a jugar consciente mente o bien terminar con este pasatiempo en un individuo. Finalmente otra respuesta nos deja pensando en cuan importante son los video juegos para este chico al responder que no dejaría de jugar nunca sin embargo y ante las circunstancias lo haría en menor proporción, lo cual bien podría ser saludable para el sin embargo el asumir que nunca dejaría de jugar es una condicionante que bien podría convertirse en una necesidad futura para el que si bien con el paso de los años y el subvenir de nuevas actividades esta idea bien podría cambiar caso contrario sus padres deben estar atentos para actuar de ser necesario, si dejar de anotar que el hecho de que una persona Video Juegue toda su vida dentro de las pautas de los normal, es decir sin excesos enfermizos estaría dentro de una conducta alejada de lo anormal.

**AUTORES:**

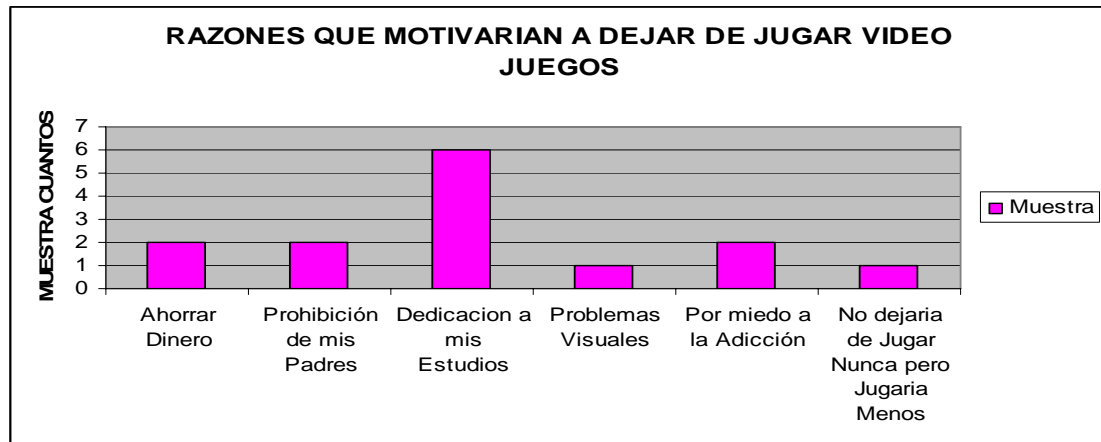
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO N° 9 Razones que motivarían a los chicos a dejar de jugar Video Juegos

**Muestra:** 14 video jugadores expusieron sus razones a



continuación representamos los resultados obtenidos.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA

### CUADRO N° 11

#### Qué es el Video Juego?

Qué es el Video Juego?	Muestra
Juego Programado en un Video	1
No Sabe	8
Son Juegos Electrónicos	1
Algo para Entretenerse	3
Imitación en forma de Juego	1

### ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 11

Observamos que 8 de los 14 padres de familia de la muestra de jóvenes Video Jugadores no tienen idea de lo que es un Video Juego y se limitan a contestar no se, esto complica mas el control padres a hijos pues si no conoces lo que hace tu hijo difícilmente podrías orientarlo acerca de sus pros y contras, tres padres de familia tienen una idea vaga que dice “es algo para entretenerse, quedando aun el concepto a medias pues ese algo no logra describir para nada lo que es un video juego

#### AUTORES:



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

como opera cuales son sus ventajas y desventajas, etc., tres respuestas se acercan un poco a describir lo que es el video juego cuando una de ellas exclama es una imitación en forma de juego, donde la imitación se plasma en las imágenes proyectadas en el video juego imágenes virtuales que buscan acercarse a protagonizar lo que sucede en el cotidiano vivir con toques de fantasía, acción, peligros y entretenimiento por doquier, otro padre de familia define a los video juegos como juegos electrónicos simplemente aunque la definición se manifiesta como un sinónimo no denota que haya conocimiento previo de lo que es un video juego pues bien podría haberse grabado ese nombre de una tienda donde comercializan video juegos o donde simple mente los alquilan. Finalmente otra persona señala que un video juego es un juego programado en un video se observa que existe un poco mas de conocimiento informático pues de hecho la antesala de un video juego es su programación donde se guarda toda esa aventura virtual que luego será proyectada e introyectada por el usuario. Lo que preocupa es que hoy en día la mayoría de padres de familia descuida el interés por las tecnologías modernas, lo cual permite que los chicos en casa jueguen lo que a ellos les gusta sin ser siempre lo conveniente, y sin la imagen orientadora de un padre o madre que explique el

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

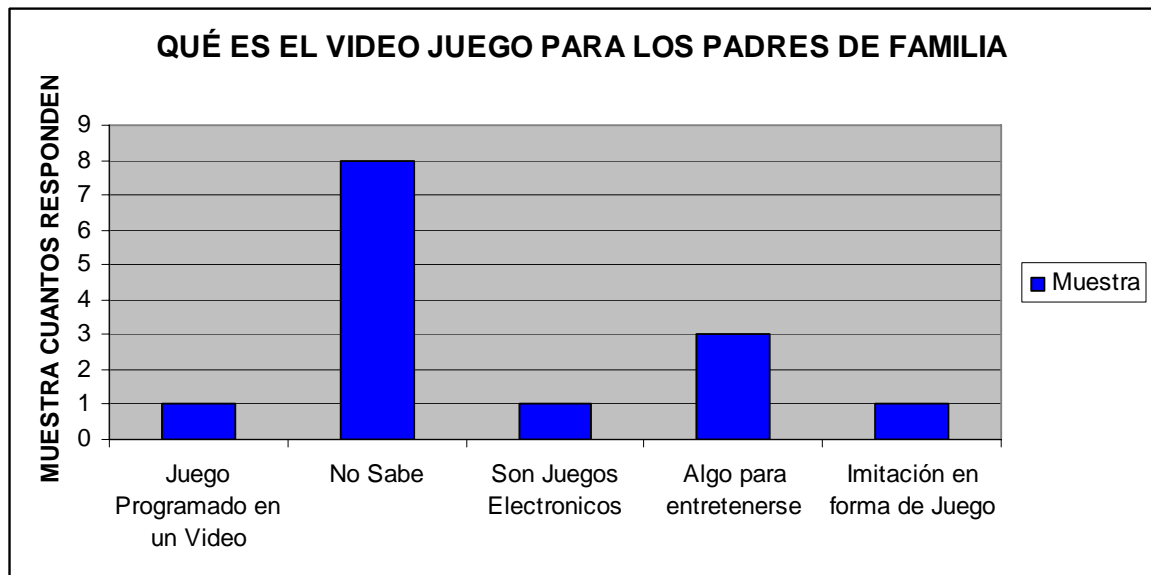


**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

porque no usar un Video Juego en particular difícilmente se posibilita la guía en casa o peor aun la advertencia para cuando los chicos jueguen fuera de ella.

**GRAFICO N° 11** Definición del Video Juego para los Padres de Familia de la Muestra.

**Muestra:** 14 padres de familia explican lo que para ellos es el Video Juego



**FUENTE:** Investigación de Campo.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 12

**Juega su hijo con Videojuegos?**

<b>Si</b>	14
<b>No</b>	0

### ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 12

El cien por ciento de la muestra afirma y reconoce que sus hijos juegan Video Juegos, sin embargo no solo hace falta saber si juegan sus hijos o no sino conocer un poco mas acerca del juguete que le están facilitando, permitiendo o prohibiendo a sus seres queridos.

**GRAFICO N° 12** Los padres de Familia de los integrantes de la muestra conocen que sus hijos utilizan Video Juegos?

**Muestra:** 14 padres de familia de estudiantes Video Jugadores responden a la inquietud planteada.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 13**

**Conoce Ud. el Video Juego Favorito de su Hijo?**

<b>SI</b>	4
<b>NO</b>	10

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 13**

Solo 4 padres de familia afirman conocer con certeza cuales son los juegos favoritos de sus hijos uno afirma que es Mario Kart ( video juego de carreras tipo Karting con los personajes del Video Juego Mario Bros y otros invitados como el popular mono Kong), otro padre de familia asegura que a su hijo le gusta Dragon Ball Z, y finalmente dos mas aseguran que la pasión de su hijo es el futbol y que este es el juego que les apasiona también, es bueno que lo los padres sepan un poco mas acerca de los video juegos quieran o no van a estar merodeando por muchas décadas mas y no sabemos el auge que con el tiempo puedan tener sin embargo el conocer que esta jugando su hijo es un buen paso para poder controlar mejor el uso que los hijos le están dando al juguete favorito o en que tipo de juego están gastando ese tiempo libre en las salas de alquiler de Video Juegos. Lo preocupante es que 10

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

padres de familia un porcentaje altísimo de la muestra afirma desconocer que Video Juego practica su hijo este bien puede estar Video Jugando juegos no acordes a su edad, sin que sus padres tan siquiera sepan que existe un código de regulación que recomienda los video juegos según las edades por ejemplo.

**GRAFICO N° 13** Graficación del Numero de Padres de Familia que conocen el o los Video Juegos que Practican Sus Hijos

**Muestra:** 14 padres de familia de estudiantes Video Jugadores responden a la inquietud planteada.

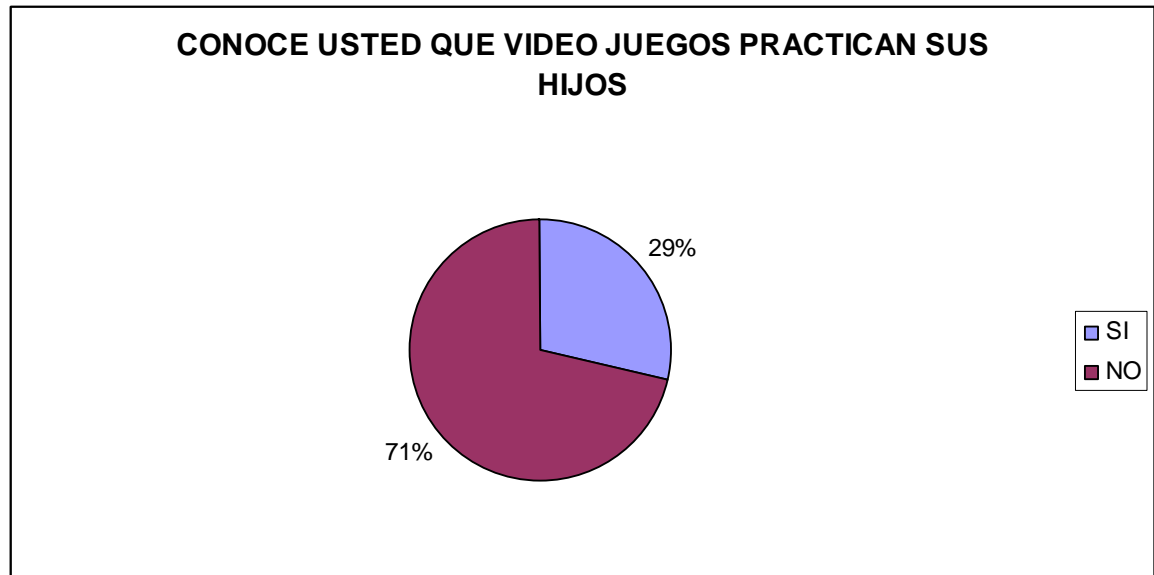


**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**  
**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### GRAFICO 14: REPRESENTACION EN PORCENTAJES RELACIONADA AL CUADRO ANTERIOR



### CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 14

Ha jugado Ud. alguna vez Video Juegos con su hijo?

SI	0
NO	14

### ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 14

Sin lugar a duda la mayoría de los adultos de nuestros tiempos viven en su mundo y están acostumbrados a sus propios pasatiempos, y al interactuar con tecnologías

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

modernas, Video Juegos, Internet, etc., no se atreven enfrentar peor aun a reemplazar sus hábitos por estas nuevas formas de entretenimiento, pues es asombroso que el 100 % de padres de familia de la muestra hayan contestado en esta pregunta que nunca han jugado con sus hijos una partida de Video Juegos, entonces nosotros nos preguntamos porque prohibimos a veces a los hijos si ni siquiera conocemos el uso en bien o mal de estas tecnologías, no se puede juzgar y detractar lo que no se conoce, no se ha visto o experimentado. También esta pregunta denota que los padres en nuestro medio muchas veces no dedican el tiempo suficiente a compartir con los hijos, el aspecto laboral bien podría estar generando brechas afectivas que ojala con el tiempo se puedan superar pues debe existir un espacio aunque sea mínimo para compartir con los hijos no necesariamente con videojuegos , pero si, de modo que los jóvenes aunque se sientan autosuficientes en la adolescencia básicamente puedan sentir que detrás de ellos esta un amigo incondicional que les puede apoyar siempre, el ganarse la confianza de los hijos con un poco de conocimiento de lo que el hace y a lo que se dedica puede ayudar, pues no se entabla una conversación de lo que no se conoce, el pedir un consejo

**AUTORES:**

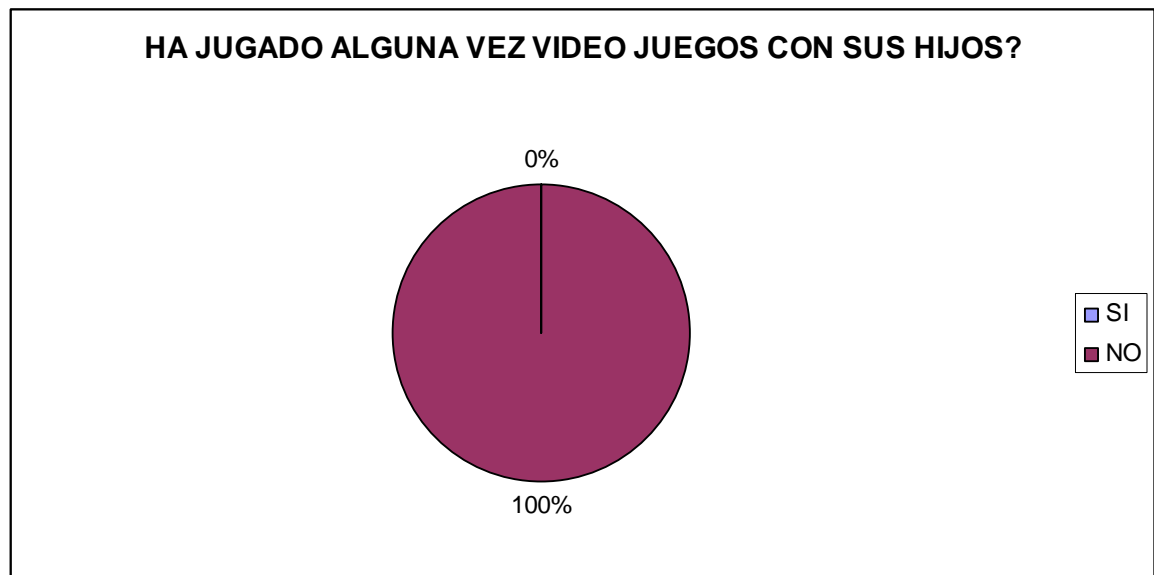
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

equivocado a un camarada que a lo mejor pasa por lo mismo no siempre será la mejor opción para los adolescentes.

**GRAFICO 15:** Representación porcentual de la pregunta numero 4 aplicada en el cuestionario a padres de familia, a jugado alguna vez Video Juegos con sus hijos?



**FUENTE:** Investigación de campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 15**

### **QUÉ LE PARECE A UD. LOS VIDEO JUEGOS?**

<b>Opinión de Padres de Familia acerca de V. J.</b>	<b>Muestra</b>
Novedosos	3
Interesantes	6
Aburridos	3
Desagradables	2

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 15**

Los resultados que contienen el grafico 15 y cuadro 15 podrían resultar contradictorios pues si ningún padre de familia a jugado con sus hijos, como pueden algunos pensar que son novedosos, interesantes, aburridos, o desagradables los video juegos, este resultado fue recopilado de esta manera y nuestro deber es atribuirle una explicación que sin caer en la interpretación personal ni especulando demasiado sobre el tema, se puede explicar tomando en cuenta que para ninguna persona así no haya jugado con su hijo la tecnología y sus derivados en este caso los videojuegos no podrían dejar de ser innovadores, así no le resulten agradables, el hecho de que uno este en contra de algo o no comparta alguna idea no quiere decir que no admiremos parte de esa creación o esa

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

idea que bien podría ser innovadora, o interesante. Algunos padres un poco contrarios a la tecnología y que no han sido parte de esta generación de evolución podrían opinar que son aburridos, no dejan de ser opiniones pero nosotros no diríamos que se dicen por decir pues en la pregunta 1 del cuestionario para padres, 6 de los 14 si tenían una idea de lo que son los video juegos, entonces porque no permitirles dar sus perspectivas u opiniones de los mismos, pues no necesariamente uno debe jugar un video juego para saber que son aburridos, innovadores, o desagradables, una analogía explicativa seria: para una persona que nunca a conducido un vehiculo no necesariamente necesita haberlo hecho para decir con firmeza que es algo innovador pues su invento a cambiado la realidad, permite transportarse y eso es innovar, no deja de ser interesante pues la mayoría que no sabemos de mecánica, no conocemos como opera su maquina por ejemplo, el no conocer sobre algún tema siempre dejara un vacío que fácilmente se puede convertir en interés, el manejar para algunos también podría resultarles, aburrido o desagradable, pues por ejemplo para un ecologista que es conciente de que un vehiculo contamina bien podría parecerle esta tecnología desagradable a pesar de que nunca a conducido, todo depende del nivel de conocimiento que

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

manejamos directa o indirectamente. Dada esta explicación previa procedemos a analizar los resultados obtenidos.

En el cuadro anterior podemos contabilizar que nueve de los catorce padres de familia responden que los Video Juegos para ellos son Interesantes y Novedosos atribuyendo 6 votos a la primera opción y 3 a la segunda, sin duda la tecnología avanza a pasos agigantados y se muestra cada vez mas acogedora a nuevos fanáticos, el hecho es que todo lo que es nuevo, no se maneja del todo bien y presenta novedades resulta novedoso y al mismo tiempo interesante cuando a atrapado la atención de sus usuarios, creeríamos conveniente tomar en cuenta estas respuestas para que los padres de familia de este nuevo milenio nos intereseamos cada vez mas por estas nuevas tecnologías, y una vez ensayadas podríamos dar una opinión concienzuda, para tres padres de familia de la muestra los Video Juegos son aburridos, cabe preguntar porque es que atrapan la atención de tanta gente alrededor del mundo, y lo que es mas porque atrapa la atención de sus hijos, es que acaso padres e hijos viven dos mundos distintos o es que acaso lo mas grandes renegamos de lo que no conocemos, o de lo que nos resulta difícil entender. El hecho de que a tres de los padres de familia les resulte desagradables los Video Juegos, respetamos la

**AUTORES:**

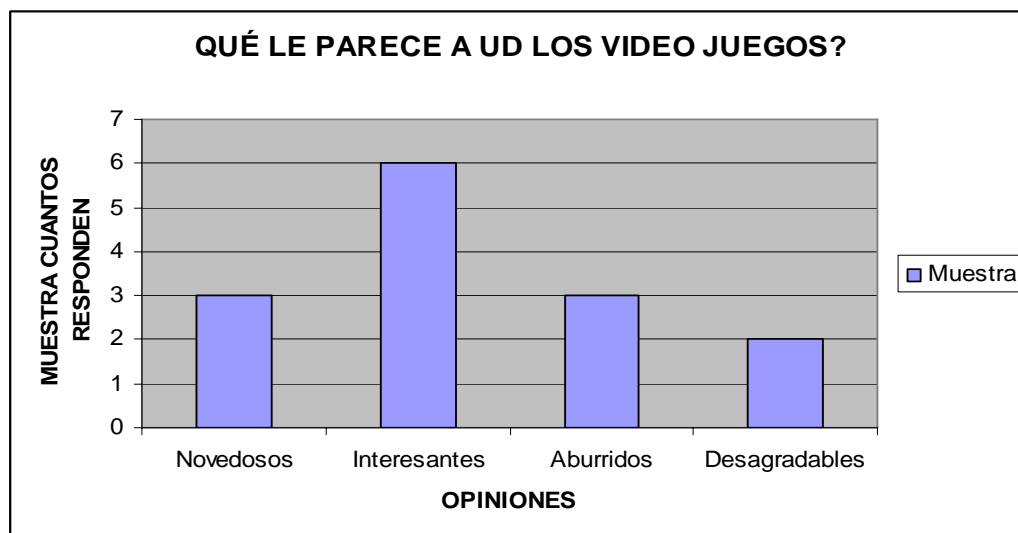
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

opinión pero preguntamos, si nunca jugamos con nuestros hijos, si no conocemos el significado de la palabra Video Juego, o si jamás experimentamos con una consola de Juego entonces podríamos dar una valoración a lo desconocido?. Consideramos que antes de dar una respuesta debemos preguntarnos que tan preparado estoy para dar un juicio en negativa de algo que aun me resulta desconocido.

**GRAFICO 16:** Representación de cómo perciben los Padres de Familia a los Video Juegos.



**FUENTE:** Investigación de Campo.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 16**

### **CUANTO TIEMPO DEDICA USTED A JUGAR VIDEO JUEGOS CON SU HIJO?**

<b>FRECUENCIA</b>	<b>TIEMPO</b>
Ocasionalmente	0
Casi siempre	0
Siempre	0

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO**

#### **N°16**

En la pregunta cuatro el cien por ciento de Padres de Familia respondieron que nunca han jugado Video Juegos con sus hijos, la pregunta del recuadro anterior era para cuantificar el tiempo en caso que algún padre o madre conteste que “sí” juega con Video Juegos al mismo tiempo que verificaríamos la frecuencia con la que Video Juega, al no tener respuesta la valoración del tiempo y frecuencia resulta nula y pasamos a la siguiente pregunta.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 17**

### **COMPRA VIDEO JUEGOS A SU HIJO?**

<b>FRECUENCIA</b>	<b>RESPUESTAS</b>
Siempre	0
Algunas Veces	0
Rara Vez	6
No	8

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 17**

Las respuestas apuntan a una frecuencia Rara Vez, y No, pues de acuerdo a como va nuestro análisis si la mayoría de padres de familia no conoce mucho acerca de los video juegos y si además nunca comparten con sus hijos una partida de Video Juego, sumado a que no posea una consola en casa, pues difícilmente podrían comprarlo, las respuestas señalaron a 6 padres que contestaron rara vez y 8 que contestaron no simplemente, pues a lo mejor si les parece aburrido o desagradable un Video Juego pues difícilmente comprarían algo así a su hijo y en tal caso, será el joven el que escoja y compre el video juego que él quiera. Por lo tanto como podemos apreciar es el joven el que se “financia” la compra de su video juego favorito.

#### **AUTORES:**

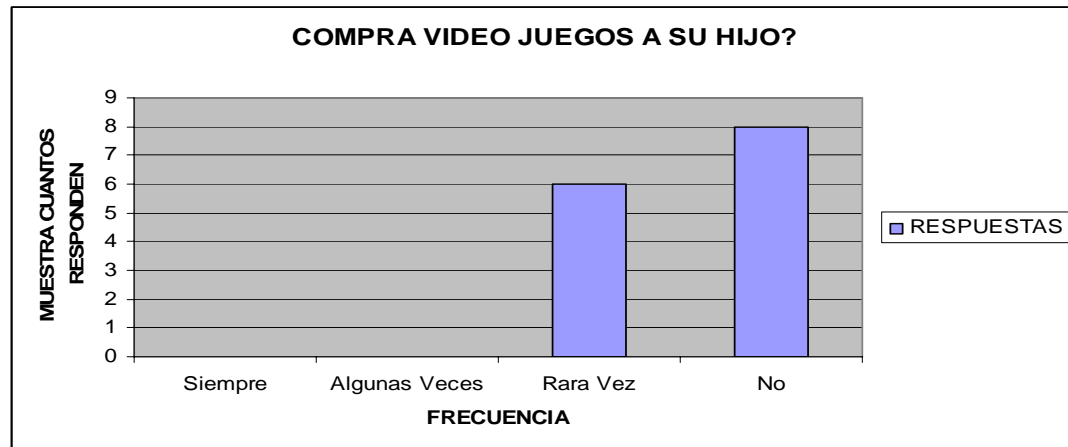
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO N° 17: Representación Gráfica para la interrogante, Compra Video Juegos a su Hijo?

**FUENTE:** Investigación de campo.



**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 18**

### **COMO ES ELEGIDO EL VIDEO JUEGO PARA COMPRARLO O JUGARLO?**

<b>OPCIONES DE ELECCIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Elige mi Hijo	14
Me Informo por Revistas	0
Pregunto a los Amigos	0
Los que parecen mas atractivos en la tienda	0
Otros	0

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 18**

El cien por ciento de la muestra señalo la opción que afirma que son los hijos los que escogen los Video Juegos para comprarlos o para jugarlos, el poco control debido al desinterés en la cultura tecnológica actual resulta peligroso pues son los hijos los que escogen que jugar, si bien es cierto existe un código que recomienda los video juegos por edades de acuerdo a su contenido violento escenas fuertes, sangre, etc., sin embargo en nuestra sociedad donde el comercio se controla muy poco y al faltar una ley que lo regule especialmente en materia de Video Juegos, los comerciantes venden o alquilan lo que pide el usuario, entonces si cabe la

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

posibilidad de concientizar a los padres para que se interesen por la tecnología de cara a un futuro acompañado por estos medios que tanta acogida tienen por parte de chicos y grandes no solo en nuestro país sino en el mundo entero. Este análisis es muy similar al anterior pues se confirma que los chicos al financiarse ellos mismos sus videojuegos dado que estos no son muy costosos también tienen libertad para escogerlos, “el que paga elige”.

**AUTORES:**

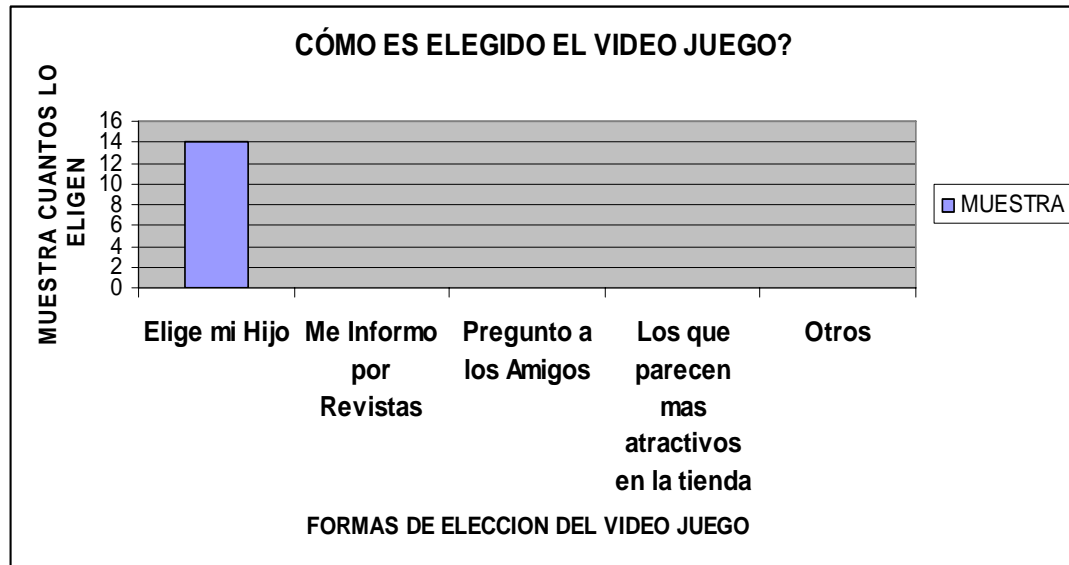
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**GRAFICO 18:** Representación Gráfica de cómo es elegido el Video Juego por parte de los Usuarios.



**FUENTE:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 19**

**TIENEN EN CUENTA SI LOS CONTENIDOS SON  
ADECUADOS NO VIOLENTOS**

SI	6
NO	8

### **ANALIS DE RESULTADOS CUADRO N° 19**

El 57 % de los Padres de Familia no toman en cuenta el contenido del video juego que usualmente practica su hijo esto es lógico pues si ellos no los ayudan a elegir o no están con ellos en el momento que salen de clase cuando van a una sala de alquiler es obvio que no podrían prohibir o aconsejar acerca de un juego inapropiado para el joven sin embargo esta realidad debe cambiar pues como ya dijimos la vida de los video juegos tienen pronostico a largo plazo, ojala las nuevas generaciones cada vez se integren mas al mundo tecnológico, lo entiendan interpreten y comprendan su significado esa es la única forma en la cual podrán guiar a sus hijos, y contestar todas la interrogantes que bien podrían presentarse de manera repentina.

**GRAFICO N° 19 : REPRESENTACION PORCENTUAL DE  
CUANTO TOMAN EN CUANTA LOS PADRES DE FAMILIA**

**AUTORES:**

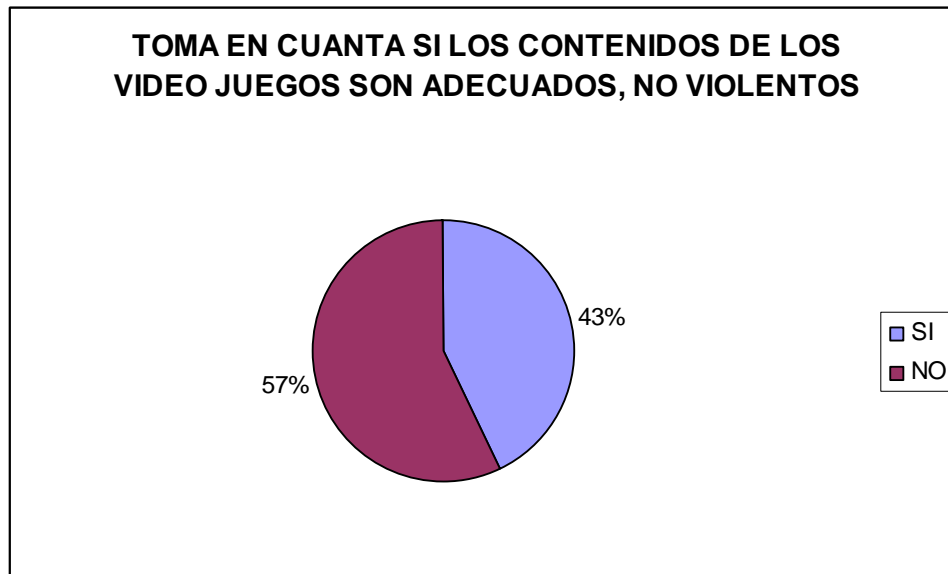


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

EL CONTENIDO ADECUADO (NO VIOLENTO) DE VIDEO JUEGOS PARA SUS HIJOS.



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 20**

**EXISTE UN CODIGO DE AUTOREGULACION PARA LOS  
FABRICANTES CON EL COMPROMISO DE QUE CONSTE  
LA EDAD RECOMENDADA Y OTROS DESCRIPTORES  
EN LA CARATULA DEL VIDEO JUEGO ¿SABIA DE SU  
EXISTENCIA?**

SI	3
NO	11

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 20**

En nuestro medio la piratería o copia no autorizada de medios audio visuales esta presente a la vuelta de la esquina en el tema video juegos esto no a sido esquivo pues gracias al Internet la mayoría de usuarios de las consolas nuevas y antiguas se pueden nutrir del mas variado material, en torno a la cuestión de fondo que esta pregunta trata diremos que existe bastante desorientación con respecto a materia tecnológica por parte de los padres de familia, pues si bien es cierto el código de autorregulación esta anotado en la portada del juego, cabe resaltar que muchos de los video juegos que llegan a comercializarse tienen portadas con mala calidad en

**AUTORES:**

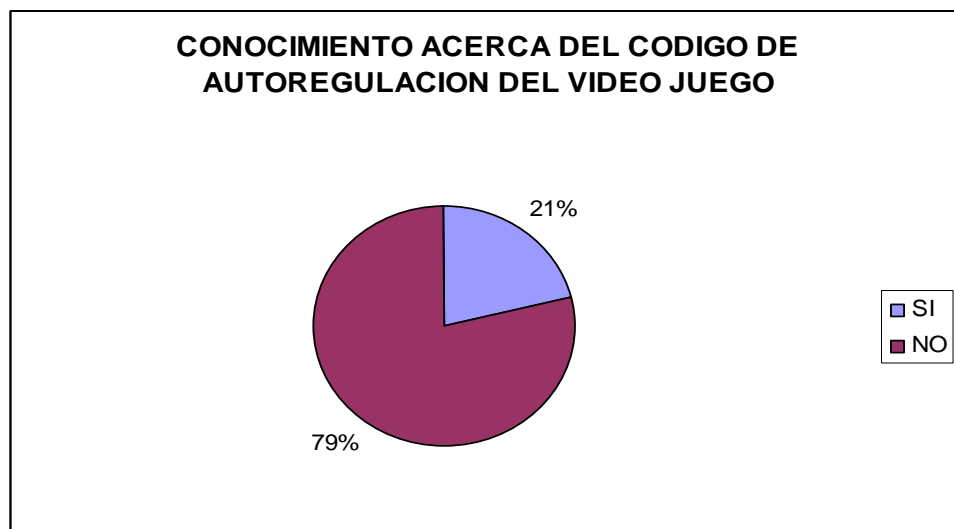
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

la cual apenas se verifica el código así también son pocas las personas que saben cual es el significado de las siglas que describen dicho código, falta mucho para que estas variantes lleguen a conocerse de manera efectiva y por cultura general solo conociendo primero se podrá orientar, de nuestra parte felicitamos a las personas que señalaron que si conocían acerca de este código pero no vasta solo con conocerlo debemos ponerlo en practica al momento de elegir adecuadamente el video juego para nuestros hijos considerando descriptores tales como la edad, contenido, etc.

**GRAFICO N° 20 NIVEL PORCENTUAL DE CONOCIMIENTO EN LOS PADRES DE FAMILIA ACERCA CODIGO DE REGULACION DE FABRICACION DE LOS VIDEO JUEGOS.**



**FUENTE:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 21**

**CREE NECESARIO QUE LAS MADRES Y PADRES  
TENGAN EN CUENTA LOS CONTENIDOS A LA HORA DE  
COMPRAR UN VIDEO JUEGO?**

SI	13
NO	1

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO N° 21**

Casi la totalidad opina que debe tenerse en cuenta los contenidos del video juego al momento de comprarlo las razones que fundamentan este punto se expondrán en el cuadro siguiente, sin embargo de la concientización que los padres de familia efectúan al darle el voto si en un numero de 13 con respecto a este punto, muchas veces no se toma en cuenta este aspecto, no por que no se quiera sino porque los chicos compren video juegos por su cuenta, o porque los padres de familia no pueden estar todo el tiempo con los hijos entonces cabe la pregunta como aconsejar si no se tiene idea de que esta jugando su hijo?, Aquí es donde una campaña que enseñe a padres, comerciantes de video juegos, usuarios y publico en general que son estas nuevas formas de entretenimiento que están usando los jóvenes hoy en día, el

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

porque se debe tomar en cuenta los contenidos del video juego, explicar acerca del código de regulación del fabricante, etc. no son enigmas de un grupo de pragmáticos es cultura general y es hora de sacarla a la luz.

Adelantándonos un poco al porque solo un padre de familia opino que no era necesario que madres y padres tengan en cuenta los contenidos a la hora de comprar un video juego, entendiéndose por contenidos a los argumentos y recreaciones proyectadas en el video juego que bien pueden ser deportivas, terroríficas, sangrientas, educativas, etc., el cree que no es necesario pues su hijo el quiera o no siempre juega lo que el quiere y alquila lo que el quiere y como haberle regalado un Play Station 2, y escoger juegos que le gusten a el y no a su hijo el opina que no es necesario que los padres intervengan al momento de escoger el video juego adecuado, opinión respetada sin embargo no compartida pues la mayoría cree importante tomar en cuenta que se esta comprando para que video jueguen los chicos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

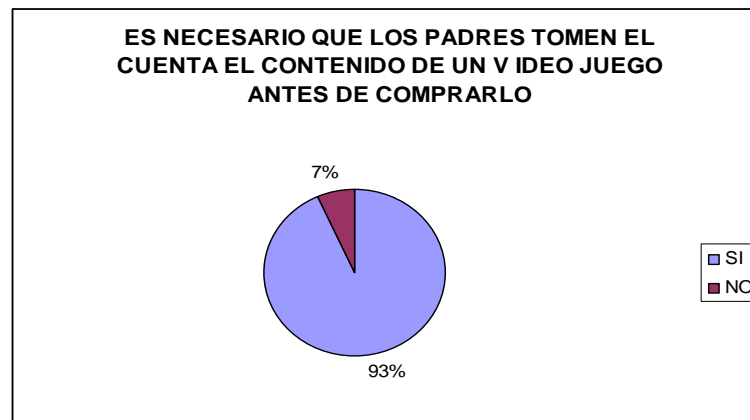


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 21: REPRESENTACION PORCENTUAL DE CUAN IMPORTANTE ES TOMAR EN CUENTA LOS CONTENIDOS A LA HORA DE COMPRAR UN VIDEO JUEGO.



**FUENTE:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE FAMILIA CUADRO N° 22 A**

### **PORQUÉ SE CREE NECESARIO TOMAR EN CUENTA LOS CONTENIDOS AL MOMENTO DE COMPRAR UN VIDEO JUEGO?**

<b>RAZONES PARA FIJARSE O NO EN EL CONTENIDO DE UN VIDEO JUEGO</b>	<b>MUESTRA</b>
Debería Prevalecer el Contenido Educativo	4
Para Evitar que Jugar Video Juegos sea Perjudicial	4
Para Adecuar el Video Juego a su Edad	2
Para Evitar la Violencia	2
Porque los Padres Debemos Estar Pendientes de lo que Compran Nuestros Hijos	1
Los chicos compran o juegan Video Juegos sin el Permiso de los Padres	1

### **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 22 A**

Cuatro de los Padres de Familia creen que se debe escoger un Video Juego con contenidos educativos y otros creen conveniente que se debería tener en cuenta el contenido de los video juegos en razón de evitar que ese juego se convierta en perjudicial, si bien es cierto los deseos son buenos pero sin el conocimiento suficiente y sin realizar un seguimiento de lo que juega su hijo al hablar de Video Juegos este deseo se puede quedar en un anhelo simplemente, pues un video juego

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

que aparentemente es violento podría exigir que su hijo piense mucho y desarrolle habilidades cognitivas para resolver acertijos, formar claves numéricas, etc., o bien podría desarrollar habilidades psicomotrices a gran escala tal y como sucede con los actuales juegos físico interactivos que requieren el movimiento corporal del video jugador, entonces debemos clarificar que es perjudicial, que es un contenido educativo etc. Dentro de un video juego y eso se puede lograr interactuando, conociendo junto a su hijo acerca de su video o videos juegos favoritos. En menor medida otro dos padres de familia creen conveniente tomar en cuenta lo que contiene el video juego para adecuarlo a su edad no será lo mismo video jugar un juego etiquetado con + 3 (para 3 y mas años) que un video juego restringido para 18 + ( 18 y mas años, o de dieciocho años arriba), existen varios juegos que por su contenido violento, acciones a desarrollar, etc., es considerado inadecuado para menores de edad pero los chicos toman en cuenta este punto o ni siquiera sabían que los juegos se regulan de acuerdo a la edad también, el evitar la violencia es otra de las razones expuesta por otros dos padres de familia, si bien esta es una meta inalcanzada, con el tiempo y dándole la importancia necesaria a este tipo de juguetes tecnológico modernos se lograra evitar su mal uso

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

inclusive restringiéndolo, creando leyes de protección, o bien demostrando la insatisfacción con ese juego y protestando para que se prohíba su venta en el país. Por ejemplo en Alemania, Australia y otros países en su momento se a impedido que se vendan video juegos considerados violentos, no es una tarea fácil pero que en un futuro no muy lejano se podría tomar como ejemplo tomar como ejemplo para proyectos de ley en cuanto a cultura tecnología y comercio de este tipo de juguetes, lo cual traería efectos positivos sin lugar a duda. El estar pendientes de nuestros hijos fue otra respuesta sin embargo se hace difícil que las 24 horas estemos junto a ellos físicamente, pero un consejo firme y demostrativo si puede estar con ellos definitivamente, como punto final la única persona que no creyó conveniente tomar en cuenta tomar en cuenta los contenidos de los video juegos porque igual su hijo siempre compra juegos sin su consentimiento ya se trato en el análisis anterior sin embargo recalcando un poco creemos que, si debería cambiar de parecer este padre de familia pues la excesiva libertad en los hijos no siempre es aconsejable, un punto equilibrado entre lo deseado y merecido, entre lo indispensable y levemente necesario, entre lo conveniente y lo perjudicial, sin lugar a duda marcaría pautas necesarias para buen convivir.

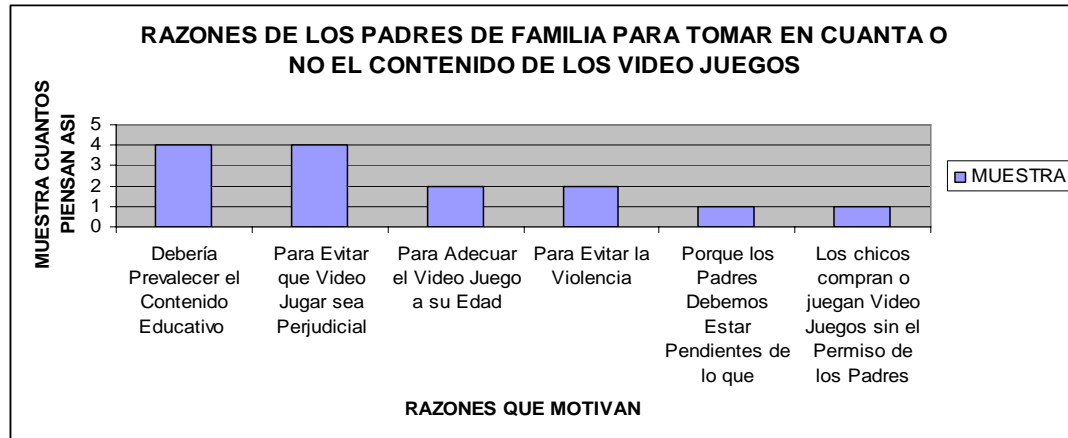
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 22: Representación grafica de las razones que motivan a tomar en cuenta o no los contenidos de un



video juego al momento de elegirlos.

### 6.3.2 DATOS GENERALES Y OBSERVACION DE CAMPO.

A través de la información obtenida mediante la actividad laboral que como inspectora tuvo una de las partes de este equipo de investigación, se hizo factible este estudio pudiendo tener acceso a datos referentes a la muestra tales como son la edad de cada uno de ellos, su tipo de familia, su estructura, el nivel de aprovechamiento durante los últimos años, así como la equivalencia de conducta promedio que a cada uno le correspondió, estos datos son importantes pues nos permiten profundizar en la vida de cada una de las partes integrantes de la muestra para tratar de relacionar si en verdad existe una influencia directa de video juegos en el tipo de conducta individual, o al reflejar estos rasgos en el grupo social

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mediante insultos agresiones físicas, gestuales, etc., o si solo fueron supuestos y la familia es la que esta influyendo en ellos, las ausencias de uno de los padres en familias disfuncionales, o incompletas por razones migratorias, divorcios o abandonos bien podrían estar influenciando en el chico para alterar su comportamiento, la falta de control que la ausencia de dichas partes esenciales del seno del hogar bien pueden tener mucha responsabilidad en estos supuestos, paso a paso realizaremos un análisis que permita clarificar el panorama y tener una respuesta a cada interrogante planteada.

Mediante la observación de campo pudimos obtener datos relevantes, en lo referido al tiempo, tipo de video juegos preferidos ya en el momento mismo que la muestra acude al lugar de alquiler de los mismos, además pudimos observar rasgos conductuales aparentemente violentos tales como agresiones físicas, verbales y gestuales, en el lugar de los hechos, sala de alquiler de video juegos. El análisis videográfico correspondió a un grupo de video juegos mismos que los analizaremos en cuanto a su fabricación, plataforma y argumento, previo a tabular los rasgos de comportamiento de

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

los chicos durante las partidas de los mencionados videos  
juego

### 6.3.2.1 DATOS GENERALES DE LA MUESTRA SELECCIONADA.

#### CUADRO 23: INFORMACION GENERAL DE LA MUESTRA ESTRUCTURA FAMILIAR, APROVECHAMIENTO Y CONDUCTA EN EL COLEGIO.

MUESTRA	DATOS FAMILIARES APROVECHAMIENTO Y CONDUCTA
<b>Sujeto 1</b>	14 años familia funcional, conducta MB no se quedo en ninguna materia no es repetidor de año Vive con su papa y su mamá
<b>Sujeto 2</b>	15 años familia disfuncional vive con su madre y 2 hermanos repitió 1 vez en octavo de básica se quedo en lenguaje y matemáticas en noveno año de básica pero pasó MB de conducta
<b>Sujeto 3</b>	14 años familia funcional vive con 2 hermanos, conducta equivalente a buena se quedo en matemáticas en noveno año de básica pero lo aprobó aún no a repetido ningún año.
<b>Sujeto 4</b>	14 años familia funcional conducta MB se quedo en lenguaje y matemáticas en noveno año sin embargo no a perdido el año aún, vive con su mamá y su papá.
<b>Sujeto 5</b>	14 años familia disfuncional sus papas están en España vive con sus abuelos conducta MB no se a quedado en ninguna materia

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

	aún
<b>Sujeto 6</b>	14 años familia disfuncional sus papas están divorciados vive con su mamá conducta MB se quedo en lenguaje e ingles pero paso de año en noveno de básica
<b>Sujeto 7</b>	14 años familia funcional tiene 3 hermanos es un buen alumno no se quedo en ninguna materia tiene una conducta sobresaliente vive con sus padres.
<b>Sujeto 8</b>	14 años familia disfuncional vive con su mamá pues su papá esta en EE.UU se quedo en matemáticas en noveno pero aprobó su conducta es MB
<b>Sujeto 9</b>	14 años familia funcional buen alumno no se a quedado en ninguna materia hasta ahora conducta MB, vive con sus padres.
<b>Sujeto 10</b>	15 años familia funcional se quedo en 4 materias lenguaje, ingles, ,matemáticas, y la optativa de talleres, en noveno sin embargo aprobó, su conducta es equivalente a B, vive con sus padres
<b>Sujeto 11</b>	14 años familia funcional hasta octavo de básica no se quedo en ninguna materia, en noveno se Quedo en 2 materias lenguaje y matemáticas pero logro pasar conducta MB, vive con sus padres
<b>Sujeto 12</b>	14 años familia funcional no se ha quedado en supletorio hasta ahora tiene una muy buena conducta Vive con sus padres.
<b>Sujeto 13</b>	14 años, familia funcional su papá llevo hace 2 años de EE.UU. Se quedo en 3 materias en noveno Año de básica, lenguaje matemáticas y CC.NN es hijo único bajo peso MB conducta
<b>Sujeto 14</b>	16 años familia disfuncional a repetido el año por

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

dos ocasiones vive solo con su mamá tiene una Conducta equivalente a buena.

## CUADRO 24: EDADES CORRESPONDIENTES A LOS INTEGRANTES DE LA MUESTRA

EDAD FLUCTUANTE	MUESTRA
14 AÑOS	11
15 AÑOS	2
16 AÑOS	1

## ANALISIS DE RESULTADOS

La muestra fluctúa en edades desde los 14 años hasta los 16 años en el caso extremo, todos están en plena adolescencia, 11 de los catorce están en la edad de 14 años esto equivale al 79 por ciento de la muestra, 1 tiene 15 años pues repitió un año y otro de los chicos que repitió dos años tiene dieciséis años.

AUTORES:

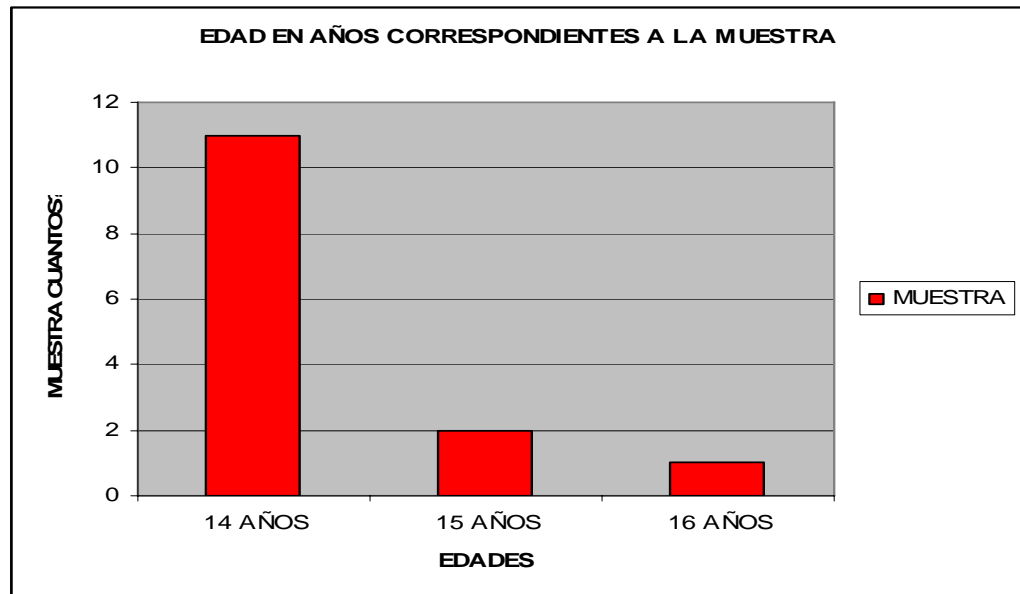
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 23: REPRESENTACION DE EDADES FLUCTUANTES EN LA MUESTRA A INVESTIGAR



## CUADRO 25: TIPO FAMILIAR QUE ESTRUCTURA CADA UNA DE LAS FAMILIAS DE LA MUESTRA EN ANALISIS.

TIPO FAMILIAR	MUESTRA
FUNCIONAL	9
DISFUNCIONAL	5

## ANALIS DE RESULTADOS.

La estructura familiar en una familia depende de cómo se integra el núcleo familiar en una familia pueden existir varios núcleos, mama papa y un hijo siendo este un núcleo familiar

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

pero en esa misma familia puede vivir un hermano del jefe de familia que a la vez tiene su compromiso y dos hijos mas este seria el segundo núcleo de esta familia acá hablamos de 2 núcleo familiares completos, cada uno tienen su jefe de hogar así vivan dentro de la misma casa, pero que pasa si en el primer núcleo el papá emigro a España el núcleo familiar podría seguir existiendo si la madre asume el papel de jefa de su hogar pero la estructura familiar a cambiado ya que el papá que es una de las piezas fundamentales de la familia ya no está, entonces esta familia automáticamente será denominada familia con un tipo familiar disfuncional, el tipo familiar se distingue de la estructura en que la estructura es la forma en la que se distribuye la familia pudiéndose encontrar uno o mas núcleos familiares como se menciono anteriormente, sin embargo el tipo familiar define como la forma excepcional y completa en la que esta estructurado esa familia.

En el recuadro anterior observamos que en nuestra muestra de video jugadores la mayoría de familias son completas o funcionales, pues están integrados por papá, mamá y hermanos, no se verifico ausencias, existen 5 familias disfuncionales, cuya desintegración se ha dado por distintas causas teniendo a la migración y separaciones como

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

principales factores. De las 5 familias disfuncionales 1 a perdido el año dos veces otro se quedo en supletorios pero no pudo aprobar y perdió el año en una ocasión, dos mas se han quedado en supletorios, logrando aprobar y uno ha pasado el año sin problemas hasta ahora. Cinco de los alumnos pertenecientes a las familias del tipo funcional se han quedado alguna vez en supletorio sin embargo superaron este momento con estudio y esfuerzo y fueron promovidos, cuatro mas no se han quedado en supletorios y nunca han tenido problemas de aprovechamiento.

Nuestro análisis puede sentar los primeros pilares en firme en razón de que dos de los 5 alumnos de familias disfuncionales perdieron el año, eso no quiere decir que solo los alumnos con familias de este tipo hayan tenido problemas de aprovechamiento, pues de los 9 alumnos que integraron el tipo familiar funcional 5 se quedaron en supletorio la diferencia data en que los 5 lograron aprobar, lo expresado descarta que en hogar funcional no se tenga problemas de aprovechamiento, pues, así el padre y la madre estén presentes en el hogar pero le den poca importancia al chico y no exista el control adecuado bien se podría enfrentar problemas incluso mas radicales en los alumnos que a dichas

**AUTORES:**

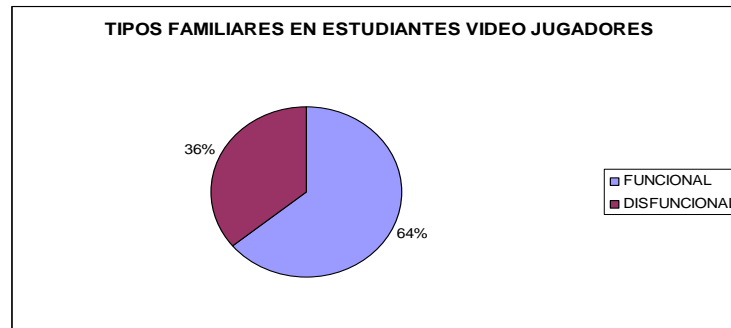
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

familias pertenezcan. En lo que respecta a la conducta se analizaran los resultados posteriormente.

### GRAFICO 24: REPRESENTACION GRAFICA DEL TIPO FAMILIAR EN LA MUESTRA A INVESTIGAR.



### CUADRO 26: RESUMEN DE APROVECHAMIENTO OBTENIDO DE OCTAVO HASTA EL AÑO EN CURSO (DECIMO AÑO) POR LA MUESTRA SELECCIONADA.

APROVECHAMIENTO	MUESTRA
NUNCA SE QUEDO EN SUPLETORIO	5
SUPLETORIO EN 1 MATERIA	2
SUPLETORIO EN MAS DE 1 MATERIA	6
REPITIO EL AÑO 1 VEZ	1
REPITIO EL AÑO MAS DE 1 VEZ	1

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **ANALISIS DE RESULTADOS**

En el cuadro anterior pudimos cuantificar como los estudiantes han aprovechado sus estudios durante los últimos años que van transcurridos de su estudio básico, un gran porcentaje se a quedado en supletorio en mas de una materia con una equivalencia del 38 % de esa cantidad de estudiantes que se quedaron en supletorio en mas de una materia uno perdió el año definitivamente, sin embargo lo rescatable es que con un porcentaje del 35 % uno menos que el anterior encontramos a los estudiantes que nunca se quedaron en supletorios, esto es gratificante pues casi este resultado contrasta con el anterior lo que nos deja una nueva interrogante los video jugadores son a menudo personas que no aprovechan sus estudios pues según nuestro estudio hasta ahora vemos que casi no, y decimos casi pues en tercera posición encontramos a los estudiantes que se quedaron en una materia con un 13 % es una cifra baja que al mismo tiempo resulta gratificante pues los dos estudiantes al final aprobaron su materia en el examen supletorio. Dos estudiantes mas repitieron el año el uno por una sola ocasión y el otro por mas dos ocasiones una en octavo de básica y otra en noveno, coincidentalmente o no los dos estudiantes que perdieron el año tienen un tipo de familia disfuncional, los

**AUTORES:**

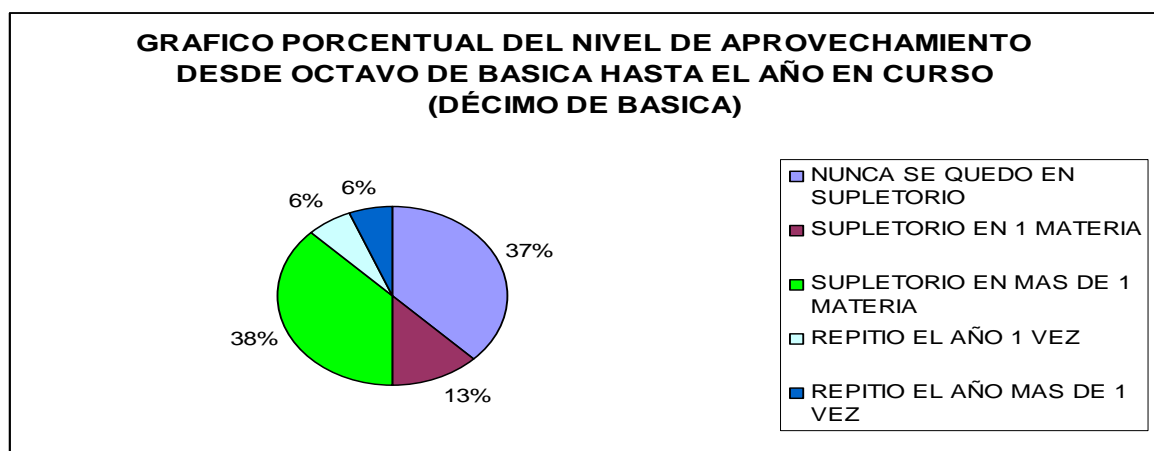
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

dos viven con sus madres y hermanos, el padre del primero se separo de su madre y del otro esta en el extranjero

## GRAFICO 25: NIVEL DE APROVECHAMIENTO EN LOS ESTUDIOS DE OCTAVO A LO QUE VA DEL DÉCIMO DE BASICA.



## CUADRO 27: EQUIVALENCIA CONDUCTUAL DE LOS ESTUDIANTES MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.

CONDUCTA	MUESTRA
SOBRESALIENTE	1
MUY BUENA	10
BUENA	3

## ANALISIS DE RESULTADOS

Dos estudiantes que poseen un tipo familiar funcional tienen una conducta equivalente a Buena, los dos se han quedado

AUTORES:



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

en supletorios el uno en una sola materia y el otro estudiante en mas de una materia sin embargo pasaron de año el tercer estudiante con baja conducta a perdido el año dos veces el ya tiene 16 años y se junta con amigos de su edad que están en los cursos mas altos, es un alumno muy rebelde y reacio a obedecer las ordenes, siempre tiene problemas con los inspectores, se quedo en supletorio en una de las dos ocasiones que perdió el año pero no pudo aprobarlo, 10 de los 14 alumnos tienen una conducta equivalente a muy buena pasan por momentos en los cuales se comportan de manera inquieta sin embargo su conducta y forma de ser no se caracteriza por ser un problema, sino mas bien dentro de lo que su adolescencia les exige experimentar y actuar.

Uno de los 14 estudiantes es ejemplar buen estudiante con buen comportamiento, sin embargo le gustan los video juegos y los practica cotidianamente, será acaso que esta excepción es extraordinaria, pues nosotros creemos que no pues si analizamos la mayoría de estudiantes prioriza la educación si tuviera que dejar el mundo de los video juegos, la mayoría tiene una conducta aceptable y si bien es cierto se quedaron en supletorio su gran pasión por los video juegos no ha hecho que pierdan el año sino al contrario priorizaron sus estudios y lograron superar este difícil momento académico.

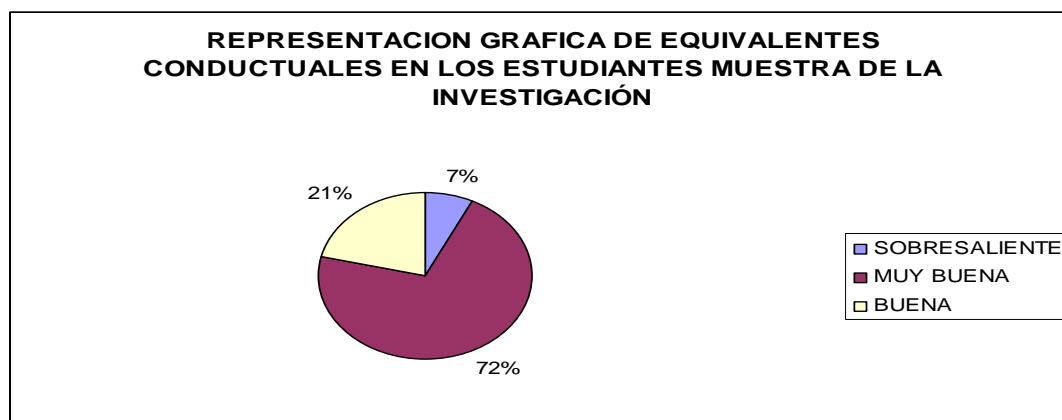
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 26: REPRESENTACION DE EQUIVALENCIAS CONDUCTUALES EN LOS ESTUDIANTES VIDEO JUGADORES DE LA MUESTRA ESCOGIDA.



## CUADRO 28: RESPONSABLES DEL CUIDADO, TUTORIA Y PROTECCION DE LOS ESTUDIANTES ESCOGIDOS PARA EL ANALISIS MUESTRAL EN LA INVESTIGACION.

RESPONSABLES EN CASA	MUESTRA
PAPA Y MAMA	9
SOLO PAPA	0
SOLO MAMA	4
HERMANOS	0
ABUELOS	1
TIOS	0

## ANALISIS DE RESULTADOS

Las circunstancias económicas y sociales de una sociedad son una economía que no posee uno de los mejores rangos de confiabilidad, sumado a la perdida de valores éticos y

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

morales en la actualidad ocasionan que cada vez la familia se desintegre la migración para unos es la salvacion a los problemas económicos o los divorcios o separaciones es la salida mas fácil cuando una relación afectiva atraviesa por situaciones difíciles en el caso de l grupo de estudiantes motivo de nuestra investigación estos factores no han sido esquivos, pues de los 14 los nueve viven con su papá y mamá cuya autoridad es compartida para las diferentes actividades vivenciales, pedagógicas que desarrollan sus hijos sinembargo cuatro de los chicos viven solo con su mamá pues la migración y disoluciones matrimoniales aquejaron sus vidas quedando hogares incompletos que a su vez se describen en términos psicológicos como disfuncionales, uno mas de los chicos vive solo con sus abuelos sus padres están en España, aunque la economía a mejorado el afecto, autoridad, y tutela nunca será el mismo que cuando vivían sus padres, la responsabilidad de hermanos o tíos en este análisis fue cero. Dos de los 5 chicos que no tienen una tutela efectiva de una familia del tipo funcional perdieron el año el primero una vez y el segundo dos veces sus conductas son de MB y B dos chicos mas que no viven con su padre el uno por divorcio y el otro por migración se quedaron en supletorios pasando estos exámenes, sus conductas son aceptables

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

equivalen a MB, existe un caso excepcional en este punto del control en casa por parte de los padres pues un chico video jugador que no vive con sus padres tiene una conducta aceptable y jamás se quedo en supletorios, en resumen la mayoría de jóvenes que pertenecen a familias disfuncionales y que no cuentan con el control que el padre y la madre pueden brindarles han tenido problemas en sus estudios, 2 de ellos han perdido el año y dos pasaron con supletorio y uno mas no tuvo dificultades. Así también cabe considerar que del total de chicos que pertenecen a familias funcionales con control parental de papá y mamá el 56 % se quedo en supletorio y el 44 % logro aprobar de forma directa mostrando un buen aprovechamiento lo que revela que tanto en hogares funcionales y disfuncionales existió problemas de Aprovechamiento.

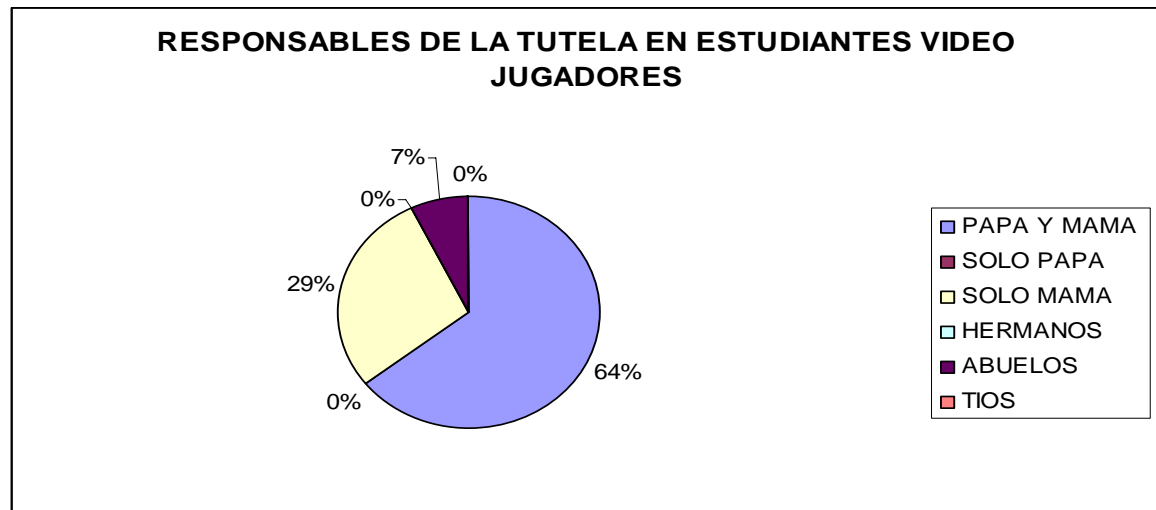
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 27: REPRESENTACION GRAFICA PARENTAL DE FAMILIARES RESPONSABLES DE LA TUTELA DE LOS ADOLESCENTES VIDEO JUGADORES.



## CUADRO 28: CONTRASTE ENTRE LA CATEGORIA DE ESTUDIANTES DE FAMILIAS FUNCIONALES Y SU NIVEL DE APROVECHAMIENTO EN EL COLEGIO.

FAMILIAS DEL TIPO FUNCIONAL	MUETRA
Hijos de Familias Funcionales que se quedaron en Supletorios	5
Hijos de Familias Funcionales que no se quedaron en Supletorios	4

No siempre las familias funcionales con control parental de papá y mamá consiguen un aprovechamiento excelente para sus hijos no vasta con la presencia de los padres sino que son necesarias características esenciales, tales como la autoridad, el respeto, la comprensión, la tutela efectiva y control de

AUTORES:

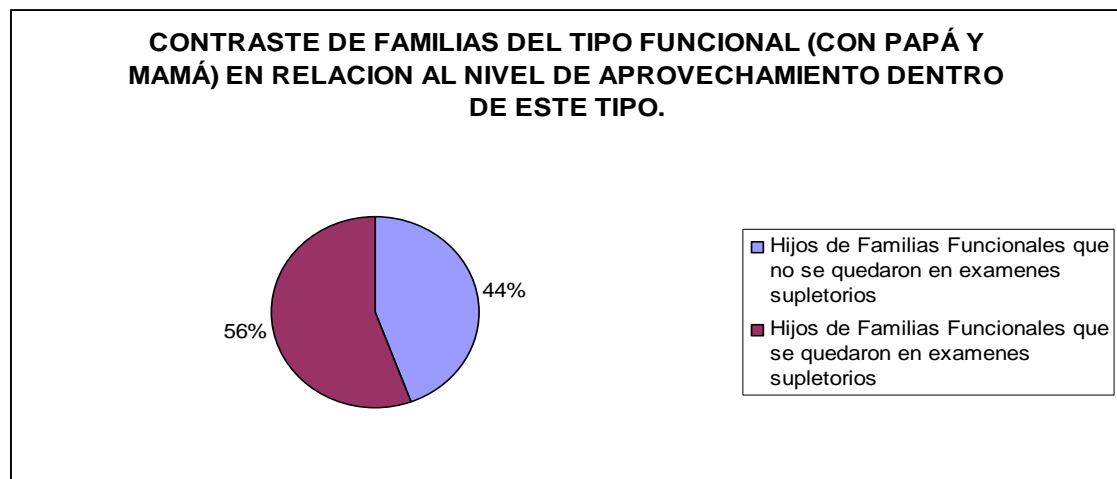
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

tareas, así como el afecto, y la flexibilidad controlada que da como resultado una libertad alejada del libertinaje en las actividades de los hijos. Los resultados son claros el 56% supero al 44% en cuanto a este contraste, lo que demuestra lo antes mencionado.

**GRAFICO 28: REPRESENTACION GRÁFICA DE PORCENTAJES EN LA CATEGORIA FAMILIAS TIPO FUNCIONAL DE ESTUDIANTES VIDEO JUGADORES EN RELACION AL NIVEL DE APROVECHAMIENTO EN SUS ESTUDIOS.**



Fuente: Investigación de campo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



### **6.3.2. OBSERVACION DE CAMPO**

La observación de campo se realizó en un local de donde se alquilan video juegos, cercano al Colegio donde se está realizando la investigación, a la muestra de video jugadores se les observó durante 7 días, mismos que no fueron continuos, las observaciones ayudaron a verificar los video juegos que ellos suelen alquilar, totalizar tiempos durante la observación, enlistar las conductas físicas, gestuales, y de euforia durante los juegos lo cual permitió el análisis que posteriormente se contrastará con el test H.T,P para así obtener las respectivas conclusiones y estar en capacidad de recomendar.

En esta parte se utilizan mucho los cuadros, y los gráficos estadísticos porcentuales para mejor demostración de los resultados, por obvias razones los nombres verdaderos de los chicos se han cambiado por ej de sujeto que van del 1 al 14.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**CUADRO 29:** TIEMPO QUE LOS VIDEO JUGADORES OCUPAN AL JUGAR LOS RESPECTIVOS VIDEOJUEGOS

VIDEO JUEGOS OBSERVADOS DURANTE 7 DIAS: 2, 4, 5, 9, 11, 12, 18 DE JUNIO DEL 2009										
MUESTRA ANALIZADA	RESIDENT EVIL 4	RESIDENT EVIL 5	GTA SAN ANDRES	GTA IV	M. K. VS. DC. COMICS	GOD OF WAR 2	GEARS OF WAR	D. B. Z TENKAICHI 3	50 CENT Smack Down VS. RAW 2009	TOTAL DE HORAS /ALUMNO
SUJETO 1				30 min				30 min		60
SUJETO 2					30 min				30 min	60
SUJETO 3	90 min.		60 min	30 min			60 min	15 min		245
SUJETO 4			180 min							180
SUJETO 5			30 min	90 min				30 min		150

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

<b>SUJETO 6</b>										<b>30 min</b>	<b>30</b>
<b>SUJETO 7</b>		<b>30 min</b>	<b>120 min</b>		<b>15 min</b>						<b>165</b>
<b>SUJETO 8</b>			<b>60 min</b>	<b>40 min</b>				<b>60 min</b>			<b>160</b>
<b>SUJETO 9</b>			<b>60 min</b>					<b>30 min</b>			<b>120</b>
<b>SUJETO 10</b>			<b>120 min</b>			<b>90 min</b>					<b>210</b>
<b>SUJETO 11</b>			<b>30 min</b>		<b>30 min</b>						<b>60</b>
<b>SUJETO 12</b>		<b>30 min</b>									<b>30</b>
<b>SUJETO 13</b>	<b>90 minutos</b>	<b>60 min</b>					<b>30 min</b>				<b>180</b>
<b>SUJETO 14</b>			<b>180 min</b>		<b>30 min</b>	<b>30 min</b>	<b>30 min</b>		<b>60 min</b>		<b>270</b>
<b>TOTAL DE HORAS/ EN CADA JUEGO</b>	<b>180 minutos</b>	<b>120 min</b>	<b>840 min</b>	<b>190 min</b>	<b>105 min</b>	<b>120 min</b>	<b>60 min</b>	<b>165 min</b>	<b>90 min</b>	<b>30 min</b>	<b>1900</b>

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**

**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 29**

Durante 7 días de observación en el campo se pudo constatar que video juegos les resultaban mas atractivos a los adolescentes que motivaron esta investigación, día a día se fue contabilizando los tiempos en diferentes videojuegos de contenido violento, la observación no se realizo a días seguidos, sino en fechas distintas alargando el proceso a 2 semanas. El cuadro detallado en la pagina anterior nos permite establecer un Top o ranking de video juegos mas utilizados en aquella época de acuerdo al tiempo de uso en cada uno, así como constatando quienes son los chicos que mas juegan. Lo expresado anteriormente lo anotamos y graficamos a continuación.

### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO 30: VIDEO JUEGOS EN ORDEN JERARQUICO DE ACUERDO TIEMPO DE USO

Top Video Juegos: Los Mas Jugados	Tiempo total Jugado en Minutos
Gran Thef Auto San Andres	840
Gran Thef Auto 4	190
Resident Evil 4	180
Dragon Ball Z Tencaichi 3	165
God Of War 2	120
Resident Evil 5	120
Mortal Kombat Vs Dc. Comics	105
50 Cent Xbox 360	90
Gears of Wars 2	60
Smack Down Vs Raw	30

#### ANALISIS CUADRO 30:

Del grupo de video juegos observados el gran primer lugar se lo lleva el Grand Theft Auto San Andreas, de cuyas características ya citamos en un punto anterior, pudiendo agregar que es uno de los juegos con mayor libertad de entorno en su manejo podemos tomar un vehiculo el cual se lo arrebatamos a cualquier persona que pare en un semáforo en rojo, así que podemos buscar el modelo a gusto, cabe citar también que es uno de los video juegos con mayor cantidad de trucos pues podemos activar trucos que permiten obtener desde una moto hasta un helicóptero, o armas desde un bate de béisbol hasta

AUTORES:



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

un lanza cohetes el cual se puede disparar con toda libertad, la música es otro punto a favor en este juego pues mientras damos un paseo dentro de un vehiculo podemos seleccionar la radio y cambiar las emisoras hasta encontrar una que nos agrade, el dominio de este video juego es claro pues las dos primeras casillas lo ocupan el predecesor y el moderno y potente en cuanto a motor grafico GTA 4 que continua la saga este video juego presenta aparte de las características citadas una mejora grafica notable, se ha pensado en los jóvenes que lo usan en todo sentido y se ha incluido por primera vez una radio dedicada al genero reggaeton uno de los mas escuchados en nuestros días y que cada vez gana mas adeptos, estas serian algunas de las muchísimas razones por las cuales el dominio de esta saga de video juegos sigue estando al frente, cabe resaltar que el alquiler de video juegos no es muy costoso pues la media hora de juego oscila entre los 0,30 y 0,50 centavos de dólar dependiendo donde jueguen los usuarios, así como también dependiendo de la maquina que utilicen las modernas en algunos sitios suelen tener un costo un poco mayor a las demás. A continuación graficamos los resultados obtenidos, obteniendo este ranking del año según la observación en el campo cabe resaltar que los video juegos observados contrastan con los que los chicos anotaron esto a nuestro

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

criterio se debe a que en la pregunta del cuestionario nosotros sugerimos que anoten sus video juegos favoritos por lo que algunos chicos se explayaron anotando mas de uno, y en materia de video juegos el favoritismo por un video juego puede resultar de semanal pues ni bien se acaba de empezar un juego ya esta otro en camino, uno puede resultar mas adictivo que otro y un top o ranking puede en especial resultar cuando hablamos de video juegos muy efímero , salvo cuando se eligen los mejores juegos del año en las revistas pero esto requiere una investigación cuantificadamente masiva pues se unen los criterios de expertos con estadísticas y puntuaciones de revistas las cuales eligen a los mejores del año.

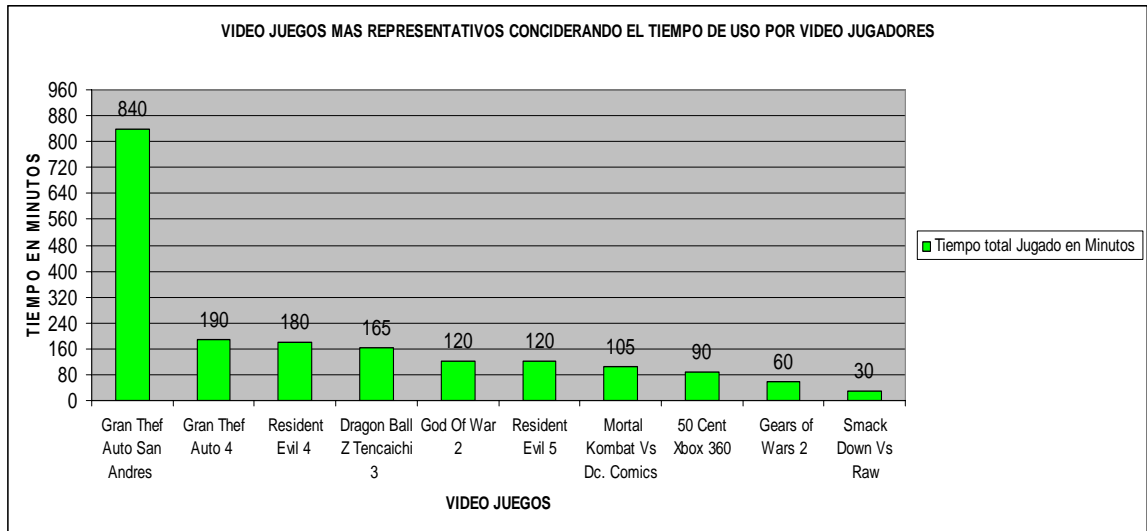
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 29: REPRESENTACION DE VIDEO JUEGOS MÁS JUGADOS DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE TIEMPO DE USO EN CADA UNO.



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **CUADRO 31: USO DE LOS VIDEO JUEGOS ENTRE SUJETOS DE LA MUESTRA PREVIO A VALORAR EL TIEMPO DE USO EN CADA UNO**

<b>ALUMNOS QUE MAS JUEGAN</b>	<b>TIEMPO TOTAL EN MINUTOS</b>
Sujeto 14 (Javier)	270
Sujeto 3 (Boris)	245
Sujeto 10 (Jorge)	210
Sujeto 4 (Walter)	180
Sujeto 13 (Jaime)	180
Sujeto 7 (Pablo)	165
Sujeto 8 (Jhon)	160
Sujeto 5 (Pablo )	150
Sujeto 9 (Francisco)	120
Sujeto 1 (Andrés)	60
Sujeto 2 (Arturo)	60
Sujeto 11 (Darwin)	60
Sujeto 6 (Pablo)	30
Sujeto 12 (Jhoan)	30

### **ANALISIS DE RESULTADOS:**

En el cuadro anterior totalizamos el tiempo en minutos que cada video jugador utilizo durante los 7 días que realizamos la observación de campo los resultados son claros y están en orden descendente de mayor a menor al igual que el ranking presentado para el top de video juegos acá estamos presentando el cuadro de los chicos que mayor atracción

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

sienten por los video juegos y lo demuestran dedicando mas tiempo a jugarlos. Estos resultados nos ayudaran para el análisis final y conclusiones de este trabajo de investigación cuando comparemos los resultados del test H.T.P. que nos ayudo a verificar los rasgos de la personalidad de cada uno de los chicos através del dibujo para verificar si en verdad los video jugadores que pasan mucho tiempo delante del televisor son agresivos, descuidan sus estudios, son aislados o presentan problemas de conducta, eso lo corroboraremos al final de esta investigación.

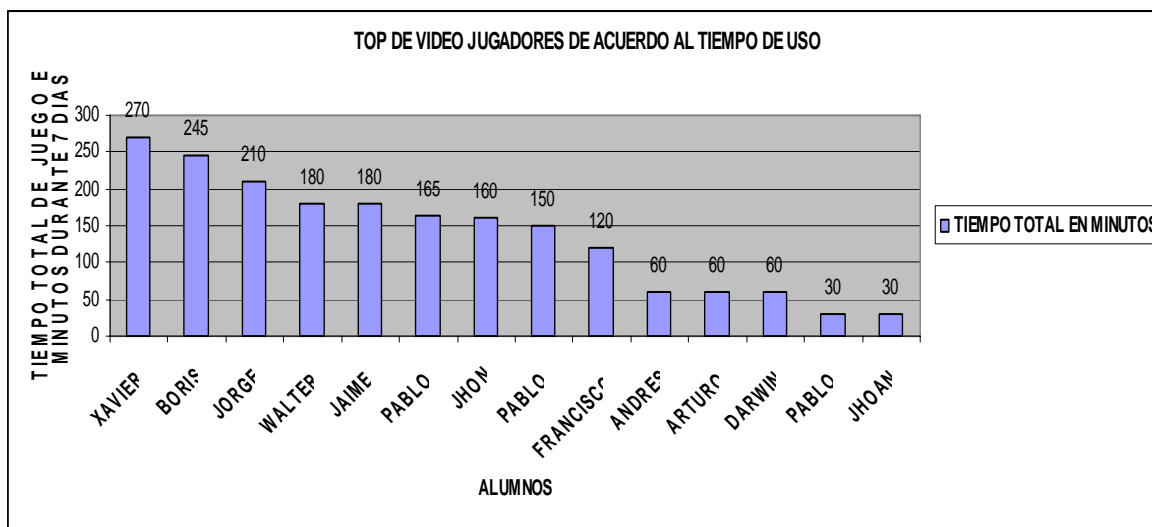
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### GRAFICO 30: REPRESENTACION GRAFICA DEL RANKING DE VIDEO JUGADORES CONSIDERANDO EL FACTOR TIEMPO COMO VARIABLE REPRESENTATIVA.



**Fuente:** Investigación de Campo

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO 32: CONDUCTAS FISICAS DURANTE EL JUEGO

MUESTRA	CONDUCTAS FISICAS						
	GOLPES	ZAPATEOS	EMPUJONES	PELLISCOS	HALON DE PELO	MASCON DE UÑAS	FRICCION OJOS
Sujeto 1	en la mesa al ser arrestado en GTA S. Andres						
Sujeto 2		Al suelo al perder	al pedir que le cedan turno				
Sujeto 3	En su palma de la mano a manera de puño		al llegar corriendo a la sala de juegos	a su amigo que juega mientras ve	al tener que repetir la partida en Gears of War		durante el juego Dragon Ball al perder
Sujeto 4							

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Sujeto 5	con su mano al control al ser arrestado en GTA						
Sujeto 6							
Sujeto 7		al perder la pelea					
Sujeto 8	da palmadas con sus manos al ganar la pelea						
Sujeto 9	en la silla donde se sienta		al llegar al local				

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**

**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

	al ser detenido en GTA		De alquiler de V.J.				
Sujeto 10							
Sujeto 11	Palmada a su amigo en el hombro en señal de victoria						
Sujeto 12						al ver que llegan mas enemigos (muertos)	
Sujeto 13			al llegar al local para ganar turno				
Sujeto 14	a la mesa		para ganar		cuando		durante

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

	de alquiler		turno		observa a sus  amigos jugar los molesta		el juego al no lograr pasar en GTA en media hora ya
--	-------------	--	-------	--	--	--	---

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 32**

En el cuadro anterior se señalan algunos de los rasgos violentos que se observan durante las partidas de video juegos observadas en el campo los chicos golpean a objetos tales como la silla donde están sentados, el control con el que juegan, la mesa donde esta asentado el televisor ,etc. Estas conductas consideramos son manifestaciones de ira y al mismo tiempo frustración, desfogue de su rabia al no poder superar el obstáculo que el video juego pone en el camino sin embargo no pasan de ser berrinches propios de una persona que en su etapa de adolescencia refleja ante este obstáculo, pues no es bueno para ellos que sus amigos que lo admiran por su habilidad en los video juegos vean como no puede superar una fase, a un enemigo o una misión por ejemplo, otros de lo rasgos de agresividad observados son pues golpes al signos de frustración, ira, e impotencia, palmadas al compañero que esta a lado, con el control a su cuerpo, o como contraposición a la ira las palmadas de manos a manera de aplauso reflejan la satisfacción también en uno de ellos al superar por fin un reto en el juego, los zapateos al suelo son otros de los rasgos que se observaron y representan también el mismo sentir de cólera que el fracaso en una misión del juego imprimiría en el vide jugador, la mayoría de adolescentes de la muestra presentan rasgos de

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

agresividad a través de los empujones pues es tan grande la ansiedad por llegar a la sala de video juegos y coger un turno en la maquina de su preferencia que al entrar al local y llegando a veces de forma coincidente en grupo los empujones y aglomeraciones no se hacen esperar sin embargo no son empujones en son de empezar una riña sino mas bien por las razones ya especificadas, en el caso de pelliscones se detecto un solo caso aislado de un chico de la muestra que pellizca a otro que estaba jugando sin embargo consideramos no es mas que una actitud de inmadurez propia de esta edad en la que un adolescente busca la manera de hacerse notar y prevalecer ante otro.

Los alones de pelo en caso de un chico al perder la partida es señal de ira y frustración uno solo sujeto revela un rasgo que es muy típico de personas que demuestran ansiedad, el mascarse las uñas, sin embargo durante el juego refleja nerviosismo y temor ya que el juego que esta proyectándose en este caso es Resident Evil 4 un juego donde el miedo esta en todas partes ya que los zombis infestan las localidades y no se sabe en que momento el grito de un ser de ultratumba o el estruendo de un disparo te va a hacer brincar de la silla. La fricción de los ojos en el caso de dos mas de los integrantes de esta muestra refleja la

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

ira y descontento frustrante pues al estar fijado al televisor con tanta quietud a quien no le cansaría la vista y siendo esto improductivo pues aun mas.

En esta parte no encontramos rasgos tan clarificantes que nos denoten agresividad en alto grado e incontrolable mas bien nos atrevemos a pensar que son rasgos de una agresividad minima y controlada propia del adolescente que tiene un espíritu triunfante pero un carácter voluble y vulnerable ante los retos y obstáculos que degenerarían en frustraciones típicos de los videos juegos.

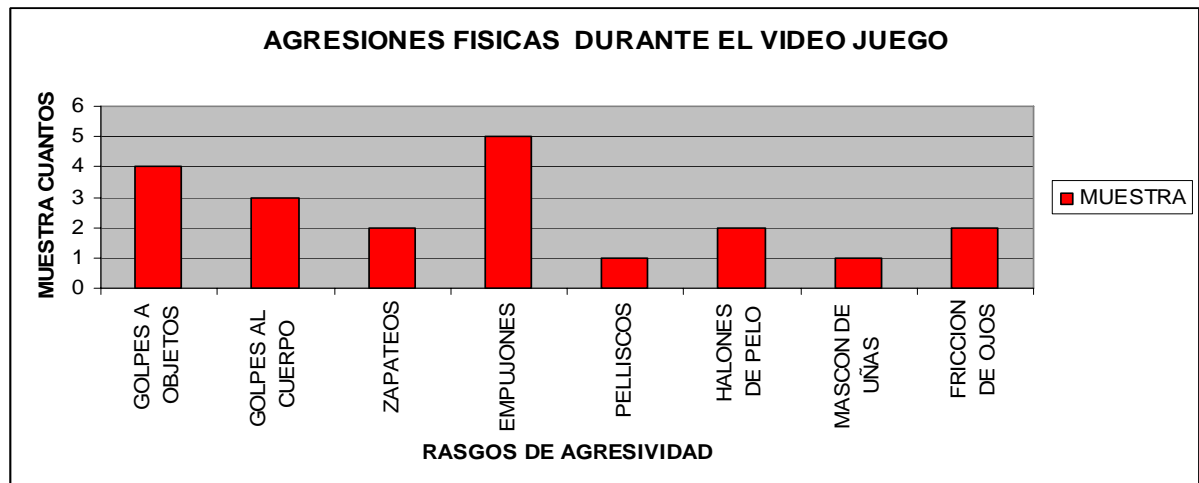
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GRAFICO 31: REPRESENTACION DE RESULTADOS DE LA OBSERVACION DE CAMPO EN TORNO A LAS AGRESIONES FISICAS DURANTE EL JUEGO.



Fuente: Observación de Campo

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO 33: AGRESIONES VERBALES DURANTE EL JUEGO

MUESTRA	AGRESIONES VERBALES		
	VOCABULARIO SOEZ (INSULTOS)	BURLAS	AMENAZAS
Sujeto 1	De manera expresa dice "p??? m****." "este c*** "v.... de policias" repite" que no dispara"	cuando pierde su amigos se rie y hace seras mofa " eres como gil" "nunca papá"	con darle un manazo a su amigo si no le da una vida
Sujeto 2	pega "cara de la ¿???? no te quedas "mierda"		
Sujeto 3	"que mi????a de juego" "no v...." "p*???. madre"	risas (ja ja ) eres un tonto expresa a sus amigos que pierden la partida	
Sujeto 4	" disparale a ese cab?????" "pisale a esa p*????.."		le aviso a tu vieja donde te gastas el billete

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

### “INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

			si no te das una vida
Sujeto 5	"que hijo de p*???. hecho m?????"	"esa de mision esta	"que longo para gil eso que no puedes"
Sujeto 6	Ch????a esta dificil pasar esta fase		
Sujeto 7	"ya esta le saque la p???? a ese ca????.... si viste ese poder que hice" "ca???? "dale dale"	ese man si vez gil ese	risas (jaja) que no puedes eso presta para pasar eso es facil para un pilas como yo
Sujeto 8			
Sujeto 9	"ya ca???? pasa eso no seas malo"		" yo juego primero sino aguantas" exclama a sus amigos
Sujeto 10	"ya tengo poder ch?????." "eso sacale la p??? a ese luchador de v?*??" " dispara ca????"		"si no me das una jugada churos aguantas"

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

Sujeto 11	"batman h???... d p*??? te voy a matar" "si asi se hace ch*???.."		
Sujeto 12		"dale gil vas a quedar el mas bruto de todos"	
Sujeto 13	"Ese imbecil me corto la cabeza" "dispara negro Mar*****..."	"ese ojon es tonto" "(ja ja) ese man si que es bestia"	
Sujeto 14	"ese control esta mal" "que v...a oye no puedo pasar esa mie????... de fase"	"ese man se ahu??? que gil"	" <b>si no juegas bien va tocar darte uno para que te avispes pana</b> "

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 33**

La agresividad puede ser expresada de manera verbal pues, los insultos burlas y amenazas forman parte de la vida del adolescente, durante las partidas de video juegos esta forma de comportamiento también se revela inevitablemente pues muchos de estas exclamaciones son para los adolescentes comunes y poco concienzudas, sin embargo no dejan de ser agresivas, ofender tomando en consideración al pudor de la madre del otro, amenazar con golpearlo si no le deja jugar una partida de un juego, o reírse de manera sarcástica y a manera de mofa del error durante el juego son demostraciones de lo expresado anteriormente.

En el cuadro anterior por la formalidad del presente trabajo de investigación y el respeto que los notables miembros del excelentísimo consejo que revisara esta tesis así como la comunidad que se servirá de este pequeño aporte se merece hemos pretendido abreviar ciertas expresiones procaces punteando en el lugar que le corresponde a la respectiva letra que formara posteriormente la palabra de esta manera se evitara herir susceptibilidades del publico lector y estudiantes en general.

### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Estudios similares se han desarrollado alrededor del mundo sin embargo los resultados se adaptan a cada realidad envuelta por su gente, sus costumbres, economía y clase social, en nuestro medio muy poco se ha investigado por lo que no podríamos referirnos a otras fuentes locales que traten temáticas similares sin embargo para poder tener una idea mucho

mas clarificada con respecto a este tema, ponemos a consideración sin animo de promoción, sino de informar a quien por este tema a futuro se entere, en la Web existe un portal denominado “Taringa” en donde con solo poner en el buscador Google, “vinculan a la agresividad escolar con los video juegos”, mas el nombre de la Web ya citada, podremos acceder a algunas investigaciones relacionadas con este tema así como a una pequeña historia de los videojuegos violentos.

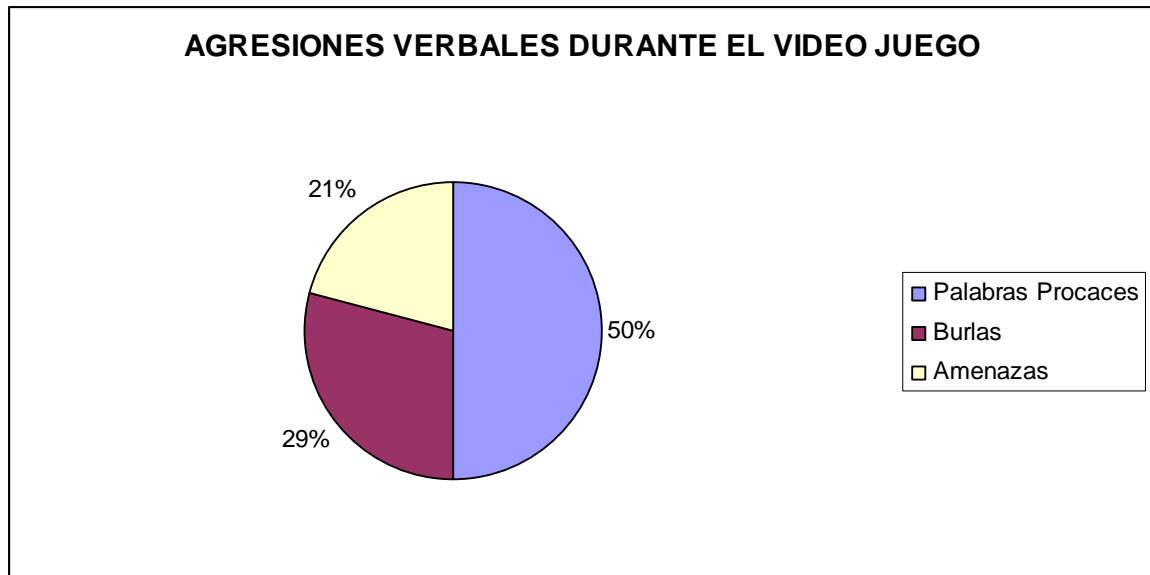
**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **GRAFICO 32: REPRESENTACION DE RESULTADOS DE LA OBSERVACION DE CAMPO EN TORNO A LAS AGRESIONES VERBALES DURANTE EL JUEGO.**



**Fuente:** Investigación de Campo.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO 34: EXPRESIÓN GESTUAL Y MANIFESTACIONES DE EUFORIA E IMPOTENCIA DURANTE EL JUEGO

MUESTRA	GESTOS		
	DE IRA	DE EUFORIA	DE IMPOTENCIA
Sujeto 1	arruga sus ojos hace puño	risas	mueve la izquierda a cabeza de derecha
Sujeto 2	masca los labios arruga la frente	alza su mano y abre mas sus ojos sonrisas	su boca no en expresa silencio
Sujeto 3	cierra sus ojos arrugándolos al mismo tiempo	alza su brazo ríe	agacha su cabeza
Sujeto 4	llena de boca aire su hinchándola	sonríe	de mueve su izquierda a cabeza derecha arruga su rostro
Sujeto 5	arruga su	sonríe abre mas los	lagrimea y su cabeza

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

	frente	ojos	agacha
Sujeto 6	se masca los labios		resignado de perder tomo aire y continuo
Sujeto 7	cierra los gestea un no ojos y en silencio	sonríe y tranquilo por se lo ve un momento	coloca el en la mesa control y rie girando su cabeza
Sujeto 8	su tonalidad piel cambia a de rojizo	risas y alegría gestos de acompañados de un pulgar al aire	agacha su cabeza
Sujeto 9	del rostro arruga la tiembla un piel poco	exclama un si con sus labios sin pronunciar la palabra	lagrimea y mueve su cabeza de izquierda a derecha
Sujeto 10	explota su boca de de aire luego de	mirada llena de alegría	agacha la y su cabeza mirada

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

	mantener aire por un momento	abre mas común los de lo ojos	apunta al suelo
Sujeto 11	arruga su lagrimea sus frente ojos el tono de piel cambia a su rojizo	sonríe de forma notoria	toma aire momento y espera un continua
Sujeto 12	masca hacia sus labios adentro y cierra sus ojos	se para y mano a su choca la amigo como si lo saludara	mueve su de lado a cabeza lado en señal de un no
Sujeto 13	se pone se pone rojizo arruga de pie su roostro cierra los ojos	Geste "SI" con los labios sin pronunciar	alza su techo y mirada al cierra los ojos tomándose un tiempo
Sujeto 14	sacude su cerrando sus cabeza ojos y arrugando la frente	ríe y se de pie su pone sonrisa es muy evidente	esquiva la juego y mirada al dirige la mirada al suelo

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **ANALISIS DE RESULTADOS CUADRO 34**

En el anterior recuadro se anotó los gestos que de manera hostil fueron observados en los adolescentes video jugadores integrantes de la muestra estos gestos observados durante la partida de video juegos los dividimos en gestuales de ira gestuales de euforia y gestuales de impotencia, cada uno no es fruto de una interpretación personal sino de una observación directa comprobada en el campo, el arrugar los ojos, mascarse los labios, arrugar la frente, sacudir la cabeza, o cambiar de color son algunas de los gestos que revelan la ira al perder o no poder superar una dificultad durante un juego, en contraste con el estado de animo anterior pudimos observar gestos eufóricos llenos de vitalidad y alegría en los jóvenes risas, sonrisas, levantar su mano ponerse de pie, gestear si entre labios, fueron algunos de los rasgos observados, en los video juegos durante las partidas es obvio notar estos contrastes en los estados de animo el sentirse triste, eufórico o defraudado se convierte en algo común que sin embargo se debe aprender a controlar. Los gestos de impotencia ante un obstáculo no

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

superado también se convierten en comunes, mover la cabeza de izquierda a derecha simulando un no, o pronunciándolo en voz baja y entre labios el quedarse con una mirada fija al techo y tensar el cuerpo así como también tomar un respiro y quedarse estático por un momento son algunos de los gestos comúnmente verificados y anotados durante las partidas de video juegos.

Los lenguajes gestuales representan ciertas actitudes en los sujetos que los realizan, de manera resumida a continuación presentamos algunos de los mismos, que se adaptan a su vez algunos de los rasgos reflejados por los video jugadores en estudio

### **Cabeza:**

- **Mover la cabeza de arriba a abajo:** Indica asentimiento, conformidad con una idea.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

- **Mover la cabeza de izda. a dcha:** Señala duda o disconformidad, es un gesto de negación.

### Ojos:

- **Mirada fija:** El ser humano ante la mirada fija se siente amenazado, e inmediatamente aparta la vista.
- **Guiños:** Movimiento de cerrazón de los párpados para expresar complicidad o simpatía.
- **Parpadear y guiñar constantemente:** da sensación de inseguridad e hipocresía, al igual que los
- **Ojos rojos y salientes:** auguran temperamentos violentos e irritables.

### Manos:

- **Palmas hacia arriba:** es un gesto no amenazador que senota sumisión.
- **Palmas hacia abajo:** la persona adquiere autoridad.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

- **\_Palmas cerradas apuntando con el dedo:** es uno de los gestos que más pueden irritar al interlocutor con quien habla, especialmente si sigue el ritmo de las palabras.

### **Sonrisas:**

- **Acompañada con la mirada:** sinceridad, aprecio.
- **Simple:** si no va acompañada del arqueamiento de cejas y es solo una curvatura de las comisuras de los labios es una sonrisa forzada, por compromiso si es que no es falsa o maligna.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

- **Agresiva:** acompañada con mirada penetrante y altanera, suele mostrar los caninos y a veces los inferiores.
- **El que ríe por cualquier cosa:** posee carácter débil y poca inteligencia.
- **Reír dulcemente cuando hay motivo:** candor, pureza, discreción e inteligencia. Cuando es muy discreta se nota la contracción de los labios y un intento de no cerrar los ojos.

### **Coloración Repentina del Rostro:**

- **Rojizo:** Revela irritación o el susto que acompaña un encuentro repentino, a veces va de la mano con actos que le causan bochorno a quien los realiza. **(Gómez Rodríguez, s/f)**

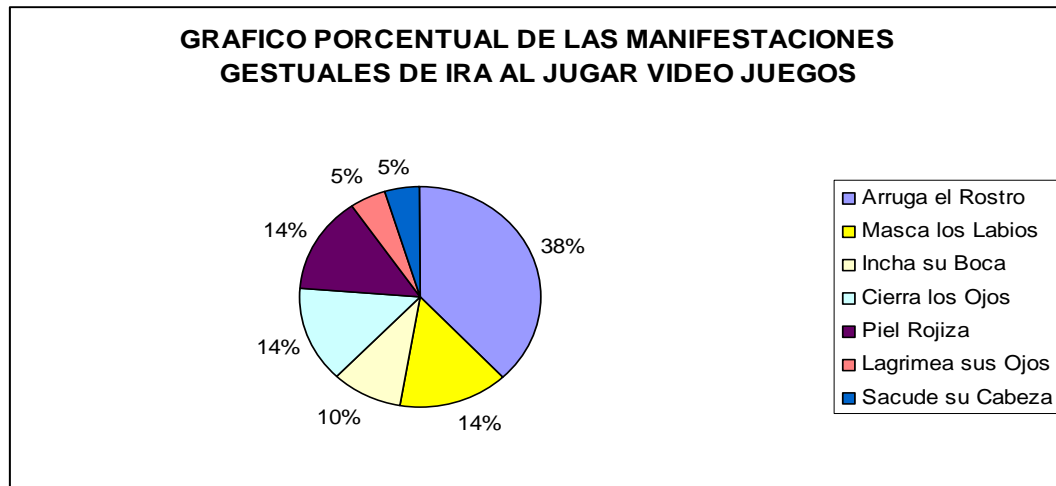
AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**GRAFICO 33:** REPRESENTACION DE RESULTADOS DE LA OBSERVACION DE CAMPO REFERENTE A LAS MANIFESTACIONES GESTUALES DE IRA AL JUGAR VIDEO JUEGOS POR PARTE DE LA MUESTRA SELECCIONADA.



**AUTORES:**

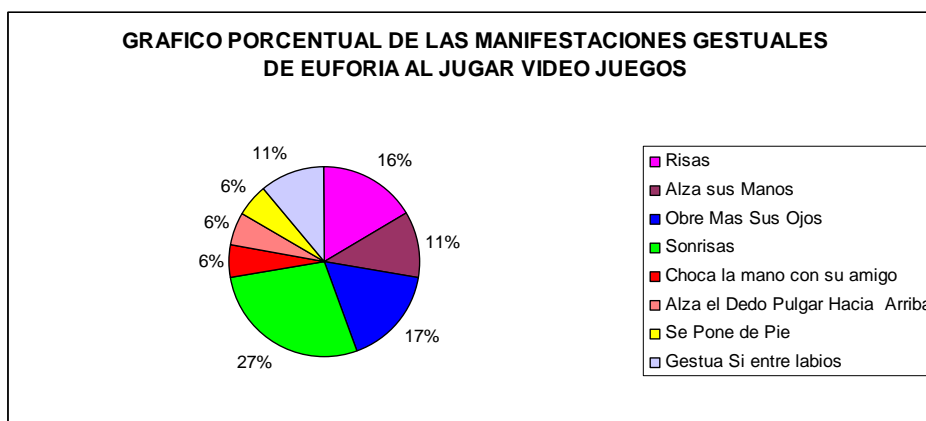
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

<b>Gestos de Ira</b>	<b>Muestra Cuantos?</b>
Arruga el Rostro	8
Masca los Labios	3
Incha su Boca	2
Cierra los Ojos	3
Piel Rojiza	3
Lagrima sus Ojos	1
Sacude su Cabeza	1

**GRAFICO 34: REPRESENTACION DE RESULTADOS DE LA OBSERVACION DE CAMPO REFERENTE A LAS MANIFESTACIONES GESTUALES DE EUFORIA AL JUGAR VIDEO JUEGOS POR PARTE DE LA MUESTRA SELECCIONADA**



<b>Gestos Eufóricos</b>	<b>Muestra Cuantos?</b>
Risas	3
Alza sus Manos	2
Obre Mas Sus Ojos	3
Sonrisas	5
Choca la mano con su amigo	1

**AUTORES:**

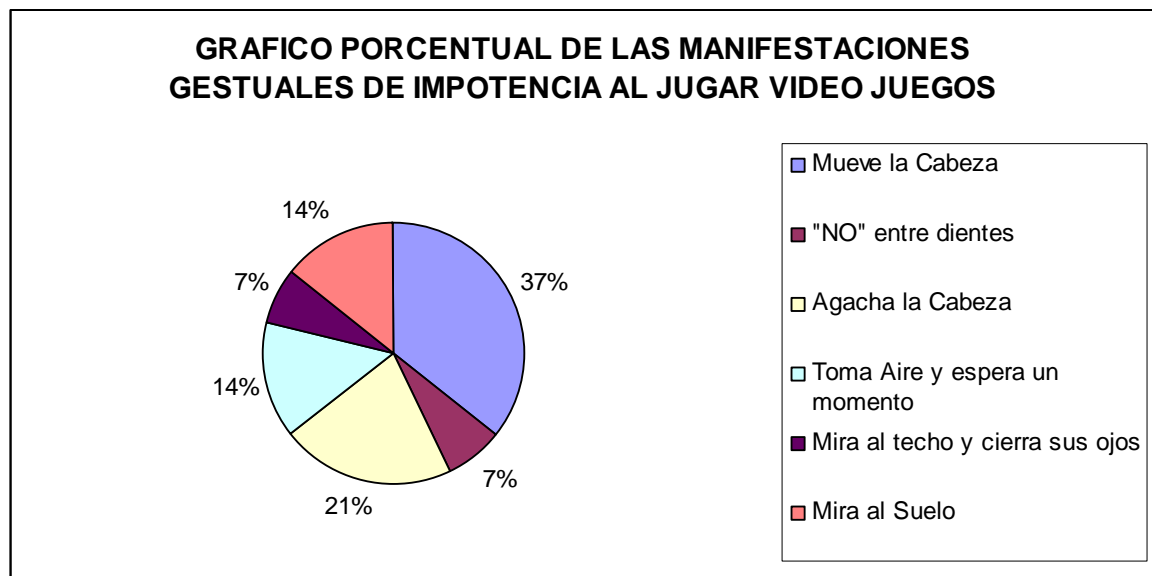
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Alza el Dedo Pulgar Hacia Arriba	1
Se Pone de Pie	1
Gestua Si entre labios	2

**GRAFICO 35: REPRESENTACION DE RESULTADOS DE LA OBSERVACION DE CAMPO REFERENTE A LAS**



MANIFESTACIONES GESTUALES DE IMPOTENCIA AL JUGAR VIDEO JUEGOS POR PARTE DE LA MUESTRA SELECCIONADA.

<b>Gestos de Impotencia</b>	<b>Muestra Cuantos?</b>
Mueve la Cabeza	5
"NO" entre dientes	1
Agacha la Cabeza	3
Toma Aire y espera un momento	2
Mira al techo y cierra sus ojos	1
Mira al Suelo	2

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





## **ANALISIS DE LOS GRAFICOS PORCENTUALES 33, 34 Y 35**

Las manifestaciones agresivas de ira básicamente prevalecen bajo las expresiones gestuales de arrugar la piel por parte de los video jugadores esto cuando el obstáculo impuesto por el mismo juego impide que con éxito se supere la misión o reto el 38% de la muestra manifiesta su cólera de esta manera, el 27 % manifiesta su euforia o alegría al superar el reto que el video juego impone, con sonrisas, mas calmadas que las carcajadas que una risa abrumadora podría desatar, el 17% es el porcentaje que le sigue en esta misma categoría, a la manifestación gestual de abrir mas los ojos en señal de triunfo, alegría, victoria eufórica. El 37% en lo referente a las manifestaciones gestuales de impotencia durante el juego correspondieron a la expresión del “NO” através de los movimientos de la cabeza de izquierda a derecha esto en señal de la ira impotente, pero que a la vez resigna y motiva a intentar de nuevo superar el reto impuesto con la computadora o con el compañero que mayores destrezas en el video juego denota. El resto de manifestaciones gestuales menos destacadas están representadas en los gráficos anteriores debiendo aclarar que en algunos integrantes de la muestra estas manifestaciones se

### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

repiten o se presentan 2 o mas en uno solo por esto es que la sumatoria de la muestra no da igual a 14 puesto que un mismo video jugador bien pudo abrir los ojos y este mismo sonreír, para no confundir los resultados en el cuadro 35 están todas la manifestaciones gestuales observadas en la investigación y lo que se realizo posteriormente es ir desmenuzando este cuadro para mayor captación y análisis de estos resultados.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **6.4 TEST H.T.P. JUSTIFICACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.**

El uso del test H.T.P. fue necesario para poder realizar en cada uno de los adolescentes una exploración de sus rasgos de la personalidad a partir del dibujo, pues no basta solo con respuestas que ellos mismos o sus padres nos den, las conductas pertenecen a la parte psíquica y se desarrollan internamente antes de poder proyectarse, esperando el momento adecuado para aflorar, por lo general en la familia no se manifiestan rasgos de agresividad a gran escala mas si pudieren presentarse estos síntomas con sus compañeros en una sala de videojuegos por ejemplo.

Por lo expuesto, fue imprescindible realizar esta exploración en cada uno de ellos, para después comparar, con otro grupo base que si bien es cierto en principio era inesperado, pero para mayor exactitud desde el punto de vista psicológico se creyó conveniente trabajar mediante un análisis comparativo de los rasgos de la personalidad entre un grupo de 14 video jugadores y 14 no video jugadores en especial en esta parte donde se requiere contrastar los resultados en procura de poder establecer si en verdad existen diferencias entre video y no

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

video jugadores buscando determinar si dichos juegos en realidad están influenciando en su personalidad.

Si bien es cierto los objetivos no proponían realizar este estudio sin embargo durante el avance de la investigación fue necesario adaptar cierta metodología de investigación que establezca una conexión con instrumentos de evaluación psicológica, motivo principal de esta tesis que a pesar de contener elementos tecnológicos que podrían vincularla con otras áreas del conocimiento sin embargo el fin es procurar conocer mucho mas de los efectos de esta tecnología en el ser humano. El grupo de no video jugadores fue seleccionado del pilotaje previo con chicos que no suelen dedicar su tiempo a los videojuegos, no se creyó conveniente tabular todos los datos referentes a ellos pues no estaba dentro de los objetivos estudiar a no video jugadores, sino que para motivo del análisis comparativo en el test H.T.P. fue necesario realizar este estudio para mayor exactitud de los datos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO 41: DIAGNOSTICO GLOBAL CORRESPONDIENTE AL TEST H.T.P. VIDEO JUGADORES

MUESTRA	DIAGNOSTICO GLOBAL TEST H.T.P. (video jugadores)
<b>Sujeto 1</b>	El sujeto presenta comportamiento impulsivo, baja autoestima, sentimiento de inferioridad, sensibilidad explosiva, humor variable, la impaciencia lo lleva a mantener una resistencia para establecer contacto con el ambiente.
<b>Sujeto 2</b>	El sujeto presenta depresión, ansiedad, comportamiento impulsivo, brutalidad mal humor, confusión lo cual presenta una compensación a la debilidad acentuada mediante la fantasía pero al mismo tiempo tiene deseo de superación por trabajar
<b>Sujeto 3</b>	El sujeto presenta comportamiento impulsivo, baja autoestima, sentimiento de inferioridad, sensibilidad explosiva, humor variable, la impaciencia lo lleva a mantener una resistencia para establecer contacto con el ambiente.
<b>Sujeto 4</b>	El sujeto posee un comportamiento impulsivo, impaciencia, rechazo a los demás autodesprecio por tener dificultad de contacto con el ambiente y al mismo tiempo problemas en su desarrollo.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

<b>Sujeto 5</b>	El sujeto presenta ansiedad, depresión, comportamiento impulsivo, sentimiento de inferioridad, lo cual lo lleva a tener carencia afectiva y ambiciones.
<b>Sujeto 6</b>	El sujeto presenta impaciencia, agresividad oral, orgullo, autodesprecio, retraimiento por presentar traumas íntimos, compensación mediante la imaginación, del yo dominante.
<b>Sujeto 7</b>	El sujeto presenta comportamiento impulsivo, ansiedad, incertidumbre, lo cual lo lleva a presentar humor variable, y temor en establecer las relaciones interpersonales.
<b>Sujeto 8</b>	El sujeto presenta ansiedad, humor variable, es obsesivo lo cual lo lleva a tener dificultad de contacto con el ambiente, dificultad para controlar los impulsos sexuales, presentando de esta manera carencia afectiva.
<b>Sujeto 9</b>	El sujeto presenta ansiedad, depresión, sentimiento de inferioridad, humor variable por tener dificultad para controlar los impulsos sexuales lo que le lleva a tener dificultad para adaptarse al medio.
<b>Sujeto 10</b>	El sujeto presenta ansiedad, impaciencia, prisa, escasa visión hacia el mundo exterior por lo cual presenta sentimientos de inferioridad, humor variable, tendencia a tener dificultad para enfrentar la realidad y dar solución a los problemas.
<b>Sujeto 11</b>	El sujeto presenta impaciencia, prisa sentimiento de inferioridad, rechazo

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

	a los demás, confusión lo cual le lleva a tener una resistencia a establecer contacto con el ambiente por tal razón guarda prudencia en sus relaciones.
<b>Sujeto 12</b>	El sujeto presenta ansiedad, depresión, inseguridad, sentimiento de inferioridad ya que vive en un mundo de fantasía lo cual lo lleva a tener malas relaciones parentales y con su alrededor.
<b>Sujeto 13</b>	El sujeto posee ansiedad, inseguridad sentimientos de inferioridad, introversión desconfianza, curiosidad sexual lo cual lo lleva a tener dificultad para establecer contacto con el mundo exterior.
<b>Sujeto 14</b>	El sujeto posee inseguridad personal , agresividad oral, autodesprecio, sentimiento de inferioridad, resistencia a las autoridades parentales, posible trauma a los 11 años de edad lo cual lo lleva tener problemas en su desarrollo y sus relaciones con el entorno

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### **CUADRO 42 : DIAGNOSTICO GLOBAL CORRESPONDIENTE AL TEST H.T.P. NO VIDEO JUGADORES**

<b>MUESTRA</b>	<b>DIAGNOSTICO GLOBAL TEST http (no video jugadores)</b>
<b>Sujeto 1</b>	El sujeto presenta inseguridad, comportamiento impulsivo, egoísmo, inmadurez, impaciencia, orgullo, ambición, deseo de superación ante el sentimiento de inferioridad.
<b>Sujeto 2</b>	El sujeto posee baja autoestima, inseguridad, necesidad de apoyo, inmadurez además recurre a las practicas voyeuristicas posee además bajo nivel de energía debido a causas físicas o psíquicas.
<b>Sujeto 3</b>	El sujeto presenta necesidad de protección, buen concepto de si mismo, dificultad para mantener relaciones interpersonales, autodesprecio, orgullo, ambición, deseos de superación ante el sentimiento de inferioridad.
<b>Sujeto 4</b>	El sujeto presenta necesidad de apoyo, inseguridad, autodesprecio,

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

	reacciones de agresividad, comportamiento irritable, dependencia.
<b>Sujeto 5</b>	El sujeto presenta inseguridad personal, bajo nivel de energía, timidez, posee deseo de superación, orgullo, tensión a nivel de las relaciones interpersonales.
<b>Sujeto 6</b>	El sujeto presenta inseguridad en establecer relaciones interpersonales, malas relaciones parentales, impaciencia, prisa, ambiciones y aspiraciones elevadas.
<b>Sujeto 7</b>	El sujeto carece de apoyo, posee timidez, inseguridad, ambición, personalidad compulsiva, practicas voyeuristicas y agresividad.
<b>Sujeto 8</b>	El sujeto presenta inseguridad, humor variable, dificultad para adaptarse al ambiente, pero posee aspiraciones bastante elevadas.
<b>Sujeto 9</b>	El sujeto presenta sensibilidad explosiva, dificultad de adaptación, deseo de superación, ambición, esta inmerso en la fantasía como mecanismo compensatorio al sentimiento de inferioridad.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

<b>Sujeto 10</b>	El sujeto presenta comportamiento impulsivo, lo cual le lleva a tener dificultad de comunicación con el ambiente, autodesprecio, agresividad, preocupación por la actividad erótica
<b>Sujeto 11</b>	El sujeto posee baja autoestima, inseguridad, deseo de superación ante el sentimiento de inferioridad, orgullo, infantilidad y ambición.
<b>Sujeto 12</b>	El sujeto presenta inseguridad, malas relaciones parentales, deseo de superación ante el sentimiento de inferioridad, autodesprecio, bajo nivel de energía.
<b>Sujeto 13</b>	El sujeto presenta sentimientos de ambición, inseguridad, fantasía, sentimientos de inferioridad, baja autoestima, orgullo, infantilidad.
<b>Sujeto 14</b>	El sujeto baja autoestima, necesidad de protección social y emocional, por los cual recurre a la fantasía como mecanismo compensatorio.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## **ANALISIS DE RESULTADOS TEST H.T.P.**

Los diagnósticos parciales en las 3 áreas de aplicación del test nos revelan rasgos de la personalidad reiterativos en los adolescentes de la muestra, tanto en video jugadores como en no video jugadores.

### **Test de la Casa Aplicado al Grupo de Adolescentes Video Jugadores**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo de la casa del video jugador de acuerdo al diagnostico parcial de esta área fueron:

Inseguridad 9

Necesidad de Apoyo y Baja Autoestima 3

Ansiedad, Necesidad de Protección Buen Concepto de si Mismo 2

La inseguridad prima en esta área no se puede sacar mayor provecho de este diagnostico pues el efecto agresivo no se clarifica.

### **Test del Árbol Aplicado al Grupo de Adolescentes Video Jugadores**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo de la casa del video jugador de acuerdo al diagnostico parcial de esta área fueron:

Inseguridad 8

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Humor Variable, sentimiento de Inferioridad, Tacto con las Relaciones Sociales 2

Nuevamente la inseguridad prima en esta área al igual que en la anterior ratificando que es se manifiesta como uno de los principales rasgos de la personalidad en los adolescentes video jugadores, pues en el mundo fantasioso del juego es común que se tome decisiones que pueden ser certeras o que nos lleven a perder la partida es común que un video jugador a pesar de que sepa de sus habilidades o al presentarse otro retro con un video jugador mucho mas habilidoso que el puede no solo temer sino sentirse inseguro.

**Test de la Figura Humana Aplicado al Grupo de Adolescentes Video Jugadores**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo de la casa del video jugador de acuerdo al diagnostico parcial de esta área fueron:

Inseguridad 5

Baja Autoestima 3

Humor Variable, Agresividad 2

El sujeto 2 en esta área del test presenta agresividad ante las presiones de su alrededor, el juega 60 minutos en videojuegos de pelea ensangrentada como es Mortal Kombat Vs. Dc Comics, y en el video juego de aventura con violencia extrema

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

GTA., el tiene una familia disfuncional perdió el año en octavo, pero el otro adolescente, sujeto 9, juega una variedad de videojuegos el totalizo durante la observación de campo 120 minutos, el tiene una familia funcional y nunca a repetido el año, cabe resaltar que ninguno de los dos a tenido problemas de conducta, los 2 en los momentos durante los cuales juegan con videojuegos pronuncian palabras procaces, gestean irritados al perder, y sonríen al ganar.

### **Test de la Casa No Video Jugadores**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo de la casa del no video jugador de acuerdo al diagnostico parcial son:

Inseguridad 9

Necesidad de Apoyo 6

Agresividad y Dificultad de Contacto con el Ambiente 3

Inmersión en la Fantasía , Sensibilidad Explosiva y Baja Autoestima 2

En el ámbito que nos compete la agresividad se representa 3 casos de acuerdo al dibujo a pesar de no ser vide jugador, la inseguridad es el rasgo relevante en esta área seguido de la necesidad de apoyo, dificultad de contacto, inmersión en la fantasía así como la sensibilidad explosiva y baja autoestima.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

### **Test del Árbol No Video Jugadores**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo del árbol del no video jugador de acuerdo a los diagnósticos parciales obtenidos fueron:

Inseguridad e Inmadurez 6

Orgullo, Impaciencia y Humor Variable 4

Deseo de Superación y Sentimiento de Inferioridad 3

Prisa y prudencia y dificultad de adaptación con el ambiente 2

La inseguridad nuevamente prima en esta área del test pero como vemos es normal pues durante la adolescencia la inseguridad es mucho mas manifiesta, la inmadurez también se presenta en algunos chicos, no se detecto agresividad en esta área salvo el humor variable que bien podría recaer en momentos de ira en los adolescentes sin embargo en esta etapa el poseer un humor variable tampoco es novedoso, por el contrario es normal.

### **Test de la Figura Humana No Video Jugadores (según diagnósticos parciales)**

Los rasgos reiterativos en orden jerárquico en el dibujo de la figura humana del no video jugador de acuerdo a los diagnósticos parciales obtenidos fueron:

Ambición 6

Inseguridad y Autodesprecio 4

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

### Orgullo y Agresividad 3

### Practicas Voyeuristicas, Mal Humor, Bajo nivel de Energía 2

En esta área se pudo detectar que prevalecieron rasgos de la personalidad tales como ambición en primer lugar, la inseguridad sigue presentándose también en segundo lugar acompañada del autodesprecio el orgullo y la agresividad se encuentran en un tercer nivel para nuestra investigación es necesario resaltar la presencia de 3 adolescentes que presentaron rasgos de agresividad mediante el dibujo de la figura humana, las practicas voyeuristicas, el mal humor y el bajo nivel de energía también se destacan como rasgos de la personalidad en los adolescentes no video jugadores.

### **Diagnostico Global Video Jugadores**

Los rasgos de la personalidad sobresalientes deducidos de la representación a través del dibujo en las 3 áreas en la muestra de video jugadores fueron:

Sentimiento de Inferioridad 9

Ansiedad 7

Comportamiento Impulsivo 5

Depresión 4

Humor Variable, Impaciencia 3

#### **AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Baja Autoestima, Sensibilidad Explosiva, Confusión, Contacto con el Ambiente, Rechazo a los Demás, Autodesprecio, Inseguridad 2

Agresividad Oral 1.

El diagnostico global permitió interpretar rasgos de la personalidad tales como sentimiento de inferioridad en 9 de los 14 video jugadores, ansiedad en 7 de los 14 Comportamiento compulsivo en 5 depresión en 4 Humor Variable e Impaciencia en 3.

En el video jugador que más horas le dedica a esta actividad se encontró rasgos tales como agresividad oral, resistencia a las autoridades parentales y un posible trauma a los 11 años de edad, en los demás no se detectaron rasgos que permitan diagnosticar una agresividad o violencia en los usuarios de los videos juegos. Se detecto también ansiedad en 7 de los 14 video jugadores el equivalente al 50 % de la muestra sin embargo no podemos deducir que sea a causa solo de los video juegos, pues durante la adolescencia la ansiedad se presenta de manera común sin determinar rasgos de la personalidad anormales sino mas bien necesarios para superar esta etapa. Así también se diagnostico comportamiento impulsivo en 5 de los 14 chicos de la muestra de video jugadores, sin embargo la conducta de los 4 es equivalente a MB, y del uno que resta es

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

sobresaliente, 3 de ellos pertenecen a familias disfuncionales y 2 a familias disfuncionales, 3 de ellos nunca han tenido problemas de aprovechamiento ni se han quedado aun en exámenes supletorios, 1 de ellos perdió el año en octavo y el otro se quedo en supletorio una vez pero paso el año. Como nos podemos dar cuenta si bien es cierto ellos poseen comportamiento impulsivo, este no se resalta mucho en el colegio pues su conducta es aceptable por el contrario en la sala de juegos si creemos se pudo reflejar mas este rasgo de la personalidad pues al no estar conformes, perder una partida de video juegos ante la maquina o sus compañeros, los 5 adolescentes denotan golpes a la mesa, gesticulan y pronuncian palabras procaces evidenciando si claramente el comportamiento compulsivo que sinembargo queda en la sala de juegos pues no se extiende al salón de clases, sino mas bien se hace notoria al estar con los camaradas durante el juego que es donde se demuestra la euforia por el mismo, sin que necesariamente se arrastre este comportamiento a otros ámbitos de la vida real.

Rasgos de Depresión fueron diagnosticados en 4 video jugadores mas dos de ellos tienen familias disfuncionales y dos funcionales, los cuatro no están en los primeros lugares del top de video jugadores, es decir no son de los que mas video

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

juegan, esta depresión podría deberse a factores familiares pues en una familia disfuncional siempre estará faltando una de las partes integrales de la familia, nosotros no podríamos atribuirle responsabilidad a los video juegos en este rasgo detectado, pues al contrario podría utilizarse los video juegos como medio de escape a ese profundo hoyo depresivo.

Algunos rasgos menos trascendentes fueron detallados anteriormente y no los profundizamos en razón de que se presentan en una parte minima de la muestra.

### **Diagnostico Global No Video Jugadores**

Inseguridad 9

Deseo de Superación 6

Orgullo y Ambición 5

Baja Autoestima 4

Necesidad de Apoyo, Bajo Nivel de Energía, Autodesprecio 3

Inmadurez, Impaciencia, Practicas Voyeuristicas, malas relaciones parentales, Aspiraciones Elevadas, Agresividad, Dificultad Para Adaptarse al Ambiente, Infantilidad 2

La inseguridad se presento en 9 de los 14 no video jugadores en el diagnostico global del test H.T.P. el deseo de superación se presenta en los 6 restantes, orgullo y ambición en 5, baja autoestima en 4 , la necesidad de apoyo, bajo nivel de energía,

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

y el autodesprecio en algunos otros rasgos anotados anteriormente se encuentran presentes en 2 de los 14 adolescentes para el tema que nos interesa en este trabajo citaremos que existen 2 no video jugadores, que presentan rasgos de personalidad agresiva a través de su dibujos el uno tiene una familia del tipo funcional y otro disfuncional, la conducta de los dos es equivalente a muy buena, por lo general no han tenido problemas disciplinarios que los lleven a la inspección o a traer a sus respectivos representantes. Los demás rasgos que en menor cantidad fueron detectados se consideran complementarios sin embargo no guardan relación con el tema motivo de nuestra investigación.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CAPITULO VII**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **7.1 CONCLUSIONES**

Las conclusiones a las que se han llegado luego del proceso investigativo son:

- 1 El 44% de la muestra señala que los video juegos son para ellos un medio de entretenimiento lo que da la idea de que poco a poco las nuevas generaciones se entretienen con la tecnología dejando a un lado antiguas formas de juego lúdico.
- 2 La mayoría de estudiantes de la muestra a pesar practicar video juegos, le dedican mas de 2 horas diarias a los amigos, entre 1 y 2 horas a la televisión y al deporte, y entre menos de una hora al día y una hora o mas los fines de semana a los video juegos. Esta cifra coincide con el estudio realizado por la Universidad Europea de Madrid en donde se detecto que un 40% de video jugadores ven la televisión todos los días, pero contrasta con la cifra referida a la practica deportiva en la que explican que un 16% de los video jugadores practica deporte al menos una vez por semana.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- 3 Cinco estudiantes señalaron alto nivel de atracción por los videojuegos ellos escogieron valores entre 8, 9, 10. de la escala que iba desde 1 le gusta poco hasta 10 les gusta mucho.
- 4 Los tres primeros tipos de video juegos de las 11 categorías anotadas, incluyeron a dos tipos de video juego con carácter violento pues la lucha y la guerra están dentro de la categorización de videojuegos con contenido violento. preferencia fueron Guerra en primer lugar, Aventura en segundo y Lucha en tercero.
- 5 Los 3 video juegos preferidos por los video jugadores de la muestra según el cuestionario aplicado fueron en primer lugar el juego Grand Theft Auto San Andres (aventura, disparos violencia), Winning Eleven 2009 (fútbol), y Dragón Ball Z Budokai Tenkaichi 3 (peleas).
- 6 Los video jugadores anotaron como principales requisitos para elegir los video juegos escogidos estos sea realistas y divertidos, que permitan desarrollar habilidades y destrezas, y que exista realidad de entorno.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- 7 Los video jugadores de esta muestra de investigación aseguran que conocieron los video juegos gracias a sus amigos, esto se justifica ya que en esta etapa empiezan a aparecer el grupo de pares, o camaradas que no solo caminan se reúnen para conversar sino comparten afinidades en común.
- 8 Los principales factores de atracción que motivan a usar video juegos por parte de la muestra son el desarrollo de destrezas y habilidades, los niveles del juego y el poder compartir con los amigos, las destrezas se pueden desarrollar de muchas maneras, las visuales por ejemplo gracias a los múltiples entornos llenos de colores y ambientes diversos, las motrices pues el hecho de jugar de manera repetitiva mejora las destrezas motrices el mecanismo de ensayo y error tiene mucho que ver en esto, los niveles del juego a medida que avanzamos exigen que el video jugador haya adquirido una destreza en los primeros niveles para poder superar el resto.
- 9 La mayoría de video jugadores preferirían representar el papel de héroe en el argumento de un video juego, dejando

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

el papel de villano como el menos preferido, esto en razón de ser el jefe o personaje principal. Este punto se explico mas a fondo en el análisis de resultados de la pregunta correspondiente al papel que le gustaría representar al video jugador.

10 La mayoría de video jugadores de esta muestra atribuyen como razón principal para dejar los video juegos, a, la dedicación a los estudios.

11 Los padres de familia del entorno de investigación conocen muy poco de los video juegos pues ocho de los 14 padres de los video jugadores no saben que son los video juegos, 3 creen que es un medio para entretenerse sin dejar clara esta definición, y solo tres tienen una idea mucho mas clara que los vincula con esta nueva forma de ludo tecnológica. (Mark Prensky,s/f) en su libro primer mundista "Digital game-based learning" expone algunas de las diferencias generacionales entre las antiguas no video jugadoras y las actuales video jugadoras.

- Velocidad nerviosa VS velocidad normal
- Procesamiento paralelo VS procesamiento lineal

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- Gráficos primero VS texto primero
- Acceso aleatorio VS paso a paso
- Conectados VS desconectados
- Activo VS pasivo
- Juego VS trabajo
- Recompensa VS paciencia
- Fantasía VS realidad
- tecnología como amigo VS tecnología como enemiga

*“Se necesita un mejor conocimiento de los procesos informales de aprendizaje para evitar el choque de culturas mediáticas. Esta noción metafórica implica que profesores, padres y otros vinculados a la educación son miembros de una generación que, durante su socialización primaria, creció en una cultura mediática diferente y se relaciona con los medios de una manera muy diferente a la generación actual”.*

(Fromme,s/f)

12 A pesar de que la mayoría de padres de familia no tiene clara la definición de lo que son los video juegos, sin embargo el 100% de la muestra conoce que sus hijos utilizan video juegos, 4 de los 14 aseguran conocer que video juego le gusta a su hijo y 10 dicen no conocer, los 14 padres familia afirman nunca haber compartido con sus hijos jugando video

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

juegos pero para la mayoría de ellos les parece interesantes aunque para tres les resulta aburridos y para 2 desagradables.

13 De los catorce padres de familia de los adolescentes video jugadores de esta muestra 8 afirman que nunca han comprado video juegos para sus hijos y que 6 rara vez lo han hecho, aunque el 100% de la muestra afirma que son los chicos los que siempre eligen los juegos a su elección, aunque 6 de ellos dicen que se debe tener en cuenta el contenido del video juego, y 8 aseguran nunca haber tomado en consideración este aspecto, aseguramos que la falta de conocimiento en estas nuevas formas de tecnología es abismal pues 11 de los 14 padres de familia aseguran no conocer del código de regulación de los video juegos por edades.

14 Trece de los Catorce padres de familia se muestran preocupados pues para ellos si se debe tomar en cuenta que contiene un video juego a la hora de ser jugado o comprado, debería prevalecer el contenido educativo evitando que los juegos sean perjudiciales respondieron, solo uno de los

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

padres dijo que le da igual pues su hijo es el que elige siempre los juegos.

15 Nueve de los catorce video jugadores pertenecen a familias funcionales y cinco a familias disfuncionales en tanto que once de los no video jugadores pertenecen a familias funcionales y 3 a familias disfuncionales.

16 Cinco de los video jugadores nunca han repetido el año, 7 se han quedado en supletorios uno repitió el año mas de una vez y otro solo repitió el año en una ocasión en tanto que del grupo escogido como muestra de no video jugadores 7 se quedaron alguna vez en supletorios 1 perdió el año en una ocasión y 6 nunca se quedaron en supletorios hasta lo que va de sus estudios, en conclusión tanto video jugadores como no video jugadores han tenido problemas de aprovechamiento en sus estudios por lo que no necesariamente el video juego causa perdidas de año como se afirman algunas hipótesis.

17 Uno de los video jugadores posee una conducta equivalente a sobresaliente, 10 a muy buena y 3 a buena, en tanto que los no video jugadores poseen conductas equivalentes a

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

muy buena en 11, a buena en 2 y un sobresaliente, en conclusión la conducta tanto de video jugadores como de no video jugadores esta casi a la par sacando solo una pequeña ventaja el grupo de no video jugadores lo cual no es representativo para afirmar que los video jugadores tienen mala conducta.

- 18 Los video juegos que mas minutos contabilizaron durante la investigación fue G.T.A San Andreas con 840 minutos contabilizados, el nuevo G.T.A. 4 mucho mas mejorado en una nueva consola y con nuevas aventuras contabiliza 190 minutos seguido de Resident Evil 4 con 100 minutos.
- 19 El adolescente de la muestra que mas tiempo jugo video juegos contabilizo 270 minutos durante 7 días de seguimiento incontinuo, el que menos tiempo contabilizo sumo al final 30 minutos.
- 20 Las principales demostraciones de agresiones de carácter físico durante los video juegos se manifestaron en primer lugar con empujones seguidos de golpes a objetos, las agresiones de carácter verbal se manifestaron en un 50 % en base a la pronunciación de palabras procaces, un 29% de

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

burlas y un 21% de amenazas, las manifestaciones gestuales de ira en la mayor parte sumando un 38% fueron demostradas con expresiones tales como arrugar el rostro, seguidas de expresiones de manifestaciones eufóricas tales como son las sonrisas, con un porcentaje del 27%, finalmente las manifestaciones gestuales de impotencia se hicieron presentes a través de un movimiento de la cabeza de lado a lado con un porcentaje del 37%.

21 El test H.T.P. permitió diagnosticar los rasgos de la personalidad de video jugadores y no video jugadores de la siguiente forma:

Predominio de la Inseguridad como rasgo de la personalidad en las tres áreas del dibujo, Casa, Árbol y Figura Humana, de los video jugadores, se diagnosticó rasgos de agresividad en 2 de los chicos de esta muestra que no es representativo considerando al grupo como tal pues si comparamos toda la información que de estos chicos se a recopilado podemos decir que dichos rasgos no están influyendo en su vida pues poseen conducta y un aprovechamiento aceptable, salvo uno de ellos que tuvo

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

problemas de aprovechamiento perdiendo el año en octavo.

La Inseguridad, la inmadurez y la ambición primo en el grupo de no video jugadores en los diagnósticos parciales del test.

En los diagnósticos globales de los video jugadores se encontraron rasgos de la personalidad tales como la ansiedad y el sentimiento de inferioridad se presentaron en los no video jugadores en el diagnostico global, agresividad verbal y resistencia en uno solo, coincidentemente el que mas video juegos practica sin embargo no se puede atribuir responsabilidad únicamente a los video juegos pues existen factores familiares (vive solo con su mamá) tiene poco control, pedagógicos (perdió 2 años) y fue segregado al curso de los perdedores de año, lo cual a reforzado sin lugar a duda para que tenga el adolescente resistencia a las autoridades parentales no solo en casa sino también en el colegio, suele juntarse con amigos de su promoción tendiendo a formar grupos de su edad en oposición a los compañeros de su actual paralelo.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

En los diagnósticos globales del test en cuanto a los no video jugadores se encontraron rasgos de la personalidad tales como, Inseguridad y deseos de superación así como, Agresividad en 2 mismos que a parte de comportarse de una manera eufórica, con momentos de ira y pronunciando palabras procaces mientras juegan, no han tenido problemas de conducta ni de aprovechamiento, el uno tiene una familia funcional y el otro una familia disfuncional.

**22 Conclusión Final:** Toda Al hablar de videojuegos como medios tecnológica, cultural social, y económicamente en evolución se presentaran siempre dos polos que estén en contrariedad pues lo que para unos resulta bueno, educativo, innovador para otros podría resultar peligroso, perjudicial, violento, etc. En nuestro contexto este es uno de los primeros trabajos referentes a este tema en los cuales hemos relacionando la tecnología con la psicología para determinar la influencia de los video juegos como

factores de modelamiento de conductas agresivas, determinamos que en los estudiantes del Décimo de Básica del Colegio Benigno Malo de la ciudad de Cuenca

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

se encuentran distantes relaciones entre video juegos y agresión, determinando que al contrario se detecto que los video jugadores tienden a poseer ansiedad, inseguridad, ambición y sentimientos de inferioridad, dejando a la agresividad en un tercer plano con tres casos uno que podría ser motivo de un estudio paralelo para determinar si los video juegos han influido en su vida o si los amigos en las jorgas en la que se desenvuelve este adolescente acompañado de la falta de control en casa influyen en su comportamiento actual que a pesar de no ser del todo cuestionable le a traído problemas por ser resistente a las autoridades y las ordenes que se le dan tanto en casa como en el colegio.

A pesar de lo expuesto no podemos establecer en este primer estudio que seria la base para futuras investigaciones mucho mas determinantes, que estos rasgos de la personalidad detectados se deban únicamente a la practica de los video juegos pues la adolescencia es una etapa en la cual se presentan rasgos similares, pues los psicólogos la describen como una etapa difícil, llena de momentos cíclicos y cambiantes en cuanto al comportamiento del ser humano pasando de la tristeza a la

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

alegría, de la euforia a la disforia de la ira a la tranquilidad, nuestro estudio se propuso a demostrar la estrechez o no de la relación agresividad video juegos en los adolescentes pero de manera concluyente no podemos afirmarlo pues inseguridad de manera coincidente, inmadurez ,sentimientos de inferioridad y casos esporádicos de agresividad se detectaron también en los no video jugadores bloqueando la posibilidad de contrastar los datos pues las diferencias no son abismales sino que revelan rasgos comportamentales comunes en el adolescente.

## **7.2 RECOMENDACIONES**

Puesto que las relaciones entre agresividad y video juegos en el adolescente no se han podido matizar de forma contundente sino mas bien esporádica (sin no querer alejar la posibilidad de fomentarla en cierto momento dependiendo de la muestra y otros factores externos) hacemos algunas propuestas que a no dudar servirán para prevenir que los video juegos se conviertan en enemigos de la mente del hombre en cuanto a los cambios comportamentales que su modelamiento podría generar

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

así como del cuerpo convirtiendo a seres activos en estáticos y faltos de dinamismo, sino que pasen a ser aliados en la formación y entretenimiento de nuestros hijos.

- 1) Limitar el tiempo que los adolescentes y niños por que no dedican a utilizar video juegos, estableciendo horarios ya sea para jugar en casa o para llegar a la misma evitando que se queden los estudiantes excesivo tiempo jugando en lugares de alquiler de los mismos.
- 2) Tanto Padres de Familia como Profesores y el publico en general deben conocer los video juegos que juegan los chicos a fin de orientarlos sobre su contenido y evitar que se formen criterios errados o se modelen conductas agresivas, evitando que se imiten a determinados personajes que podrían resultar negativos o perjudiciales.
- 3) Enseñar a los adolescentes a ser mucho mas reflexivos y críticos no dejándose llevar de manera pasiva de lo que la publicidad, el marketing y los

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

mismos amigos proponen sino cuestionando el contenido y mensaje real de lo que un video juego o sus auspiciantes tratan de vender.

4) Los adolescentes deben entender que los video juegos no son mas que el traslado a mundos virtuales y fantasiosos muchas de la veces proyectados como una copia exagerada mediante efectos de lo que en la vida cotidiana se proyecta como ficción suscitándose muchos acontecimientos que en la realidad no se pueden ejecutar por ejemplo (volar, saltar de alturas descomunales dispararle a otro ser humano o animal de manera impensada, creyendo en la inmortalidad de los seres vivos o luchar de forma encarnizada y sangrienta cosas que solo en la ficción de los video juegos se proyectan de forma común.

5) Seleccionar adecuadamente el tipo de video juegos que verán los adolescentes acorde a su edad para este efecto en la parte anexa citamos el código de regulación por edades de los video juegos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- 6) Tratar de enseñar a los adolescentes métodos para solucionar los problemas entre compañeros dejando a un lado formas violentas como se proyectan en los en juego para resolver un conflicto.
- 7) No convertir a los video juegos como la ama de llaves o empleada de la casa dejando a los adolescente a merced de esta tecnología sin controlar el tiempo de uso ni el contenido a pretexto de realizar otras actividades por parte de los padres de familia.
- 8) No permitir que los video jugadores se encajen en juegos bélicos de lucha, de robo, sangrientos, etc. Sino permitir que existan otras posibilidades de video juegos deportivos, de inteligencia, o de interactividad sin encerrarse en el mundo violento que la pasión por este tipo de juegos podría encajar en un adolescente.
- 9) Elevar voces de reclamo ante los fabricantes de video juegos con exceso de violencia solo pensando en ganar fuertes sumas de dinero entreteniéndose de manera equivocada sin pensar en fomentar a través de los argumentos de los video juegos valores éticos,

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

morales, la cultura, tradición, deporte, sin caer en el plano de lo aburrido se podría aprovechar mejor la tecnología de punta con la que se cuenta para crear tecnología de punta y no descartable y dañina al igual que una droga que envicia y destruye a la sociedad.

- 10) Regular, clasificar y censurar aquellos video juegos considerados nocivos para los adolescentes al igual que en otros países se a tomado en cuenta este aspecto censurando lo que se considera dañino, si bien es cierto la piratería dificulta esta tarea siendo necesario que exista una ley tecnológica en materia de compra, venta y utilización de maquinas de entretenimiento claro esta sin afectar el bolsillo del ecuatoriano pero equilibrando el precio con la calidad de lo que se vende.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bandura A., Walters R. (1977), Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad, 74 (1), 77 (2), 17-190 res.
- Cordero S. Edipuce, (1985), Medios de Comunicación, Año XIII. N°43, Pág.34,35
- Chaparro E. Contactomagazine, s/f, Realidad Virtual, descargado el 25 de enero del 2009 de <http://www.contactomagazine.com/webform4.htm>.
- DE Fleur, Melvin y Ball R. (1982) Teoría de la Comunicación de Masas, 82 (5), 269-280.
- Diccionario Enciclopédico Ilustrado Océano Uno, 1994, Urbanismo, descargado el 11 de junio del 2008 del diccionario citado
- Educ.ar, s/f, Cultura y video juegos, descargado el 3 de marzo del 2009 de <http://www.educ.ar/educar/Cultura,%20juego%20y%20nuevos%20medios%20identificatorios.html?uri=urn:kbee:9321f1d0-f1cc-11dc-8612-00163e000038&page-uri=urn:kbee:ff9221c0-13a9-11dc-b8c4-0013d43e5f>
- Frank D. (1973), Teoría de la Comunicación Humana, 68
- Gonzáles E. s/f, Psicología del Ciclo Vital, Universidad Complutense de Madrid, 311.
- Gonzáles J.(1982), Crisis de Valores, 203,204

### AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- Hernández E. (2001), Agresividad Y Relación Entre Iguales En El Contexto De La Enseñanza Primaria, p. 21-50
- Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y Díez E.J. (2003). LA Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos, 17-40, libro virtual en pdf descargado el 10 de julio del 2008 de <http://www.injuve.com/videojuegos>.
- Licon A., Piccolotto D y Carvalho L. s/f, Reflexiones Sobre los Video Juegos, descargado el 2 de agosto del 2007 de [http://ctv.es/USERS/avicente/Juegos\\_paz/index.html](http://ctv.es/USERS/avicente/Juegos_paz/index.html)
- Maldonado M. E. (2001), Teorías Psicológicas del Aprendizaje, p.66,67,68
- Mendizabal I.R. (2004). Maquinas de Pensar, Video Juegos, Representaciones y Simulaciones de Poder, 2004 (1), 25-34.
- Microsoft, (2009) Enciclopedia Encarta 2009, Revolución Industrial. Descargado el 25 de junio enero del 2009, de Enciclopedia virtual Encarta.
- R.A.E. Diccionario en línea, s/f, adicción, descargado el 4 de noviembre del 2009 de [http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=adikki%C3%B3n](http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=adikki%C3%B3n)

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- Reardon K. (1981), La Persuasión en la Comunicación, 207
- Sols I., Injuve, (2007), El Impacto de los Video Juegos Violentos, p. 15-40
- Tejeiro, R. (1998). La adicción a los videojuegos Una Revisión, Pág. 408-40
- Tellez I.s/f, la Identidad Cultural en la Adolescencia descargado el 3 de abril del 2009 de [http: www.dip-alicante.es/hipokrates/hipokrates\\_l/pdf/ESP/414e.pdf](http://www.dip-alicante.es/hipokrates/hipokrates_l/pdf/ESP/414e.pdf)
- Theron A, Roodin P y Gorman B. (1998), Psicología Evolutiva, 336,337.

***Nota: Las Imágenes de esta tesis en su parte teórica, en su gran mayoría fueron buscadas en Google imágenes, Algunos párrafos del contenido videográfico fueron obtenidos de la Enciclopedia Virtual Wikipedia.com, que en su tiempo fueron descargados sin embargo al momento de establecer las referencias algunos enlaces no aparecen por lo dicho dejamos solo mencionada la fuente matriz, para las correspondientes revisiones.***

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **ANEXOS**

### **PARTE A**

#### **ESQUEMA DE TESIS**

#### **AYUDA A:**

- **PRESENTAR LA ESTRUCTURA PRESENTADA, Y APROBADA POR EL CONSEJO UNIVERSITARIO PREVIAMENTE A ESTA INVESTIGACION.**
- **CONOCER, LA PROBLEMÁTICA, JUESTIFICACION DE LA MISMA, LOS OBJETIVOS, PREGUNTAS DE LA INVESTIGACION, MARCO TEORICO Y CONTENIDOS.**

#### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**



**I.- TEMA:**

**INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DECIMO DE BASICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO.**

UNIVERSIDAD  
DE CUENCA

**1) ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION:**

Nº 64367

CUARENTA  
CENTAVOS

De cara a la Navidad, los niños sueñan con juguetes nuevos y los padres se enfrentan, confundidos por la publicidad y aturcidos por la abrumadora oferta, al dilema de cuál será el mejor regalo para sus hijos. Inmaculada Azcorra, jefe de Sección de Psiquiatría del Hospital infantil "Niño Jesús", en Madrid, dice que lo primero es definir el término "juego", en su opinión, "una vía importantísima de expresión del niño, especialmente de su capacidad simbólica".

Según esta experta, una de las utilidades del juego es, servir de "vía de acceso a las fantasías inconscientes permitiendo, incluso, recrear situaciones traumáticas mediante objetos alejados del conflicto y facilitando que el pequeño supere experiencias que le resultan difíciles de afrontar".

Al hilo de esta argumentación, Azcorra considera que los juguetes que reproducen pistolas y espadas -oportunamente demonizados por algunos de sus colegas-, jugar a hacer chocar cochecitos, incluso los juegos con reglas tales como competiciones, carreras y las artes marciales "permiten canalizar una agresividad natural del niño, que no es destructiva, sino que tiene un matiz de lucha personal por lo que uno quiere". Azcorra apunta que es "necesario darle a los niños la posibilidad de hablar, protestar y expresar su rabia".

La opinión de esta experta la segunda Prudencio Rodríguez, jefe de la sección de psiquiatría infanto-juvenil de los Servicios de Salud Mental de Tetuán, en Madrid, que afirma que este tipo de juguetes, tachados por algunos de violentos, "ha existido toda la vida, dado que la agresividad forma parte del ser humano y es necesario canalizarla". Sin embargo, no está a favor de cualquier juguete que se preste a ello y hace una salvedad especial con los videojuegos, "que no permiten que el niño organice la fantasía agresiva, sino que le viene impuesto un mundo en el que, además, se banaliza el acto de agredir".

Antonio López, portavoz de la Confederación Española de Consumidores y Usuarios (CECU) se suma a esta crítica a los videojuegos alertando de que "muchos tienen contenidos violentos, sexistas y xenófobos, en ocasiones incitan a consumir barbitúricos -como cuando al protagonista se le ofrece una pastilla para afinar su puntería- y algunos emiten destellos estresantes especialmente perjudiciales para personas epilépticas".

Con frecuencia los padres desconocen estos detalles sobre el videojuego, así como la edad recomendada para cada uno, debido a la desinformación aportada por el fabricante en el envoltorio.

Según la doctora Azcorra, el principal peligro que ofrecen tanto los videojuegos como los ordenadores es que "fomentan el aislamiento y el individualismo, de modo que el niño ve cumplidos sus deseos cuándo y cómo quiere, sin topar con la oposición de los padres o compañeros de juego; sin aprender, por tanto, la tolerancia a la frustración, que es lo que le permite darse cuenta de que vive en el mundo con más gente".(1)

**El Video Juego**

Con el desarrollo de la tecnología informática surge un nuevo tipo de juego: "los videojuegos". El éxito se intuyó con el inicio de las videoconsolas que en poco tiempo empezaron a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado. Con la incorporación de los ordenadores en los hogares, los productos se han ido ampliando y, en la actualidad, la variación y producción de juegos para videoconsolas, consolas portátiles y ordenadores son enormes. Los tipos de juegos también han ido

*Las citas que aparecen en esta parte del diseño fueron bajadas 10-03-2006 de la siguiente dirección web:  
(1) [http://www.ondasalud.com/edicion/componentes/noticia/VersionImprimirOndasalud\\_cmp/0,3039,220554,00.html](http://www.ondasalud.com/edicion/componentes/noticia/VersionImprimirOndasalud_cmp/0,3039,220554,00.html)*

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

cambiando con el tiempo adoptando una mayor diversificación. Al principio, la mayoría eran arcade. Es decir, juegos donde lo

más importante es la velocidad de respuesta. Poco a poco, el campo se ha ido ampliando y actualmente existen juegos de mesa, simulación, aventuras gráficas, juegos de role, juegos de estrategia, etc. A pesar de la amplia oferta, los mass-media suelen destacar siempre los juegos de contenido violento extremo.

En un videojuego, la imagen y la respuesta ante la acción de esa imagen tiene efectos subliminales, ya que al entrar al subconsciente del usuario, se incurren en aprendizajes que podrían ser positivos o negativos, según el contenido con el que se interactúa.

Las modificaciones desde los planos concientes hasta los no concientes van desde lo biológico hasta lo cultural, en especial, por lo que desde esta perspectiva es importante encontrar resultados concernientes a esos cambios que se dan en los videojugadores especialmente en lo que a conductas y aprendizajes se refiere.

Los padres tienen un papel fundamental en la educación de sus hijos, ya desde la cuna, con la palabra y los gestos transmiten el afecto y la seguridad que necesita el niño para su desarrollo; en la elección de sus primeros juguetes y en el juego con sus hijos ya están educándolos, transmitiéndoles valores éticos, morales y estéticos, una forma de interpretar la realidad; les están ayudando a desarrollar sus capacidades tanto intelectuales como afectivas.

En los videojuegos se presenta un tipo de conducta presidida por el individualismo que busca la acumulación de puntos, el máximo de satisfacción personal, aún a costa de los demás. Es mucho mayor el porcentaje de acciones ligadas a matar, luchar, agredir o competir que, amar, cuidar, expresar sentimientos o cooperar.

**Cuadro Estadístico 1 CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER Nivel de conductas tendenciales reflejadas en los video juegos (España 2004)**

Acciones y comportamientos	Hombres	Mujeres	Ninguno
Matar, luchar, agredir	76%	14%	2%
Amar, cuidar, expresar sentimientos	11%	33%	51%
Competir	93%	23%	2%
Cooperar, ayudar, apoyar	40%	63%	22%

En una gran mayoría de los juegos se propone un entorno hostil, en donde se compete constantemente por la supervivencia y el éxito social. Aunque algunos videojuegos proponen un tiempo histórico que recrea situaciones vividas con cierta aproximación, la mayoría plantean realidades míticas que no se corresponden con ningún hecho constatado.

**Cuadro Estadístico 2 CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER Entornos Preferidos por Usuarios de Video Juegos (España 2004)**

	Guerra y destrucción	Vida cotidiana	Ciencia ficción	Tiempo histórico	Otros
Qué tipo de entorno propone el videojuego	79%	7%	47%	43%	2%

Lo anterior refleja un estudio estadístico en el cual se exponen porcentajes fruto de la investigación realizada por el Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia) de España en la cual intervienen profesionales catedráticos de la Universidad de León, un estudio referente a esta materia no se ha realizado aun en nuestro medio por lo que sería importante abordar esta temática acorde a nuestro contexto y realidad.

El video juego y sus consolas empiezan a llegar a nuestra ciudad en la década de los años 80, casi a finales del mismo y a comienzos de los 90 los principales epicentros de estos fueron entre los mas conocidos los ubicados en: El Centro Comercial Gran Pasaje y por el sector de la plazoleta Santo





**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**



UNIVERSIDAD  
DE CUENCA

Nº 64368

CUARENTA  
CENTAVOS

Domingo estos primeros centros de entretenimiento fueron importados a nuestra ciudad por sus dueños de nacionalidad china, familia "QUAN" quienes fueron los embajadores de esta nueva forma de tecnología en nuestro medio, y es así como su hijo actualmente posee uno de los distribuidores mas grandes de video juegos para consolas y computadoras la ciudad y el país como es Mortal Game cerca del Colegio de las Salesianas.

Con el paso de los años hoy año 2008 esta nueva forma de entretenimiento ha evolucionado no solo mejorando su tecnología en realismo de gráficos y sonido sino incrementando la competitividad en cuanto a marcas e innovaciones del mercado, en nuestra ciudad con la llegada del nuevo milenio y el ciber espacio (Internet), así como el cambio de cintas placas y cassetes a la era multimedia con formatos cds, dvds y h dvd se a facilitado la tarea de encontrar, descargar y grabar juegos de las diferentes marcas, y consolas para luego ser distribuidos por todo el país (fenómeno de la piratería) poco controlado aun, en países de tercer mundo y con una proyección de vida duradera.

En definitiva el fenómeno de aculturación y migración son factores importantes también para la adquisición de estas nuevas tecnologías ya sea comprando inventos de otros países y enviándolos al nuestro desde el extranjero y creando el espacio adecuado y poco controlado para que los jóvenes que se quedan en el medio muchas veces sin sus padres mismos que trabajan en el exterior tengan como únicos compañeros la PC o la consola de juegos que poco a poco se convierten en sus mejores aliadas.

Sin embargo en todas las consolas existen juegos violentos de forma irremediable ya que el marketing dificilmente los alejara, 3 marcas están en plena competencia Nintendo y sus consolas, Sony Play Station en sus versiones 1,2,3 o el juguete de Microsoft Xbox con sus consolas y juegos para Pc.

En la ciudad no solo se esta propenso a adquirir una consola sino que además se puede acceder fácilmente a una sala de video juegos para alquilar tiempo y disfrutar del juego que mas nos guste sin establecerse una censura o clasificación acorde a la edad de los video jugadores lo cual potencia a que el individuo pueda elegir a su antojo juegos agresivos y con contenido restringido.

"POR LO QUE HOY EN DIA NO EXISTE PRETEXTO PARA NO JUGAR VIDEO JUEGOS"

## 2.- PROBLEMATIZACION:

Todo juego incide en el individuo que juega, por ello es importante analizar las repercusiones que tiene esta forma de juego en los jugadores pues la enorme capacidad de persuasión subliminal que tienen en general los mensajes audiovisuales y en particular los videojuegos, sólo pueden minimizarse mediante el ejercicio de la reflexión y del análisis crítico de los contenidos audiovisuales.

En el Azuay poco a poco se va masificando el comercio de video juegos por lo que estamos seguros, es necesario que no solo los usuarios de los mismos, sino, los padres de familia y los mismos docentes que actualmente están educando en el siglo XXI en el cual la tecnología se masifica, se involucren y tengan en cuenta varios aspectos para educar también en materia tecnológica a los mas pequeños que son mayormente proclives a caer en la tentación propia generada por la industria y muy difundida piratería en nuestro medio que actualmente ya, convive con el pueblo, a los cuales no les interesa vender un producto adecuado a la edad, sexo y necesidades educativas sino que se dejan llevar por el eslogan de "darle al usuario lo que el pide" sin tener una cultura tecnológica, conocimiento mas profundo de la calidad del material y sin informar acerca de la edad para la que van destinados y la adecuación de los mismos ya que las indicaciones que dan los fabricantes a veces no son demasiado acertadas, y por lo general dan un margen de edad tan amplio que no tiene ningún valor.

Tampoco se establece en los hogares un control mediador del tiempo que se le va a dedicar al juego, puesto que hay juegos en los que se requieren varias sesiones para acabarlos mientras que en otros las partidas pueden durar únicamente algunos minutos.

Otro aspecto a considerar seria en lo referente a los contenidos del juego antes de ponerlo a disposición de los usuarios puesto que algunos juegos presentan una violencia directa, elementos de

## **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**  
**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

sexismo, intolerancia, racismo, etc. Y no deben utilizarse como juegos habituales, aunque a nuestro criterio son los que mejor se prestan para tratar específicamente temas de valores que pueden servir para introducir aspectos de reflexión y crítica especialmente en alumnos de ciclo superior de primaria y enseñanza secundaria.

La conducta individualista de los videojuegos busca la acumulación de puntos, el máximo de satisfacción personal, y el ganar, como satisfacción aún a costa de los demás. Como ya se cito antes son mayores las tendencias comportamentales ligadas a matar, luchar, agredir o competir que el incremento de valores ligados al amor, amistad cuidado o cooperación personal.

Un último aspecto es el referido al diseño de actividades pues no se establece una diferenciación entre las actividades de exploración de videojuego, el análisis de las exigencias del juego, las actividades de síntesis en el uso de estrategias e instrumentos y una posterior evaluación.

El problema luego de haberlo matizado en sus antecedentes de la temática se enfoca pues en el deseo que parte de un interés muy personal el cual es entender realmente el efecto del uso excesivo en adolescentes que hacen del video juego un pasatiempo en su vida e incorporan todas las actividades lúdico-tecnológicas como parte de su rutina diaria. Asumirán los roles y conductas de los héroes y personajes que se proyectan a través de tramas preestablecidas en estos juegos?. Se comportaran violentamente luego de jugar?; O al contrario desarrollaran destrezas intelectivas y motoras que fomenten el aprendizaje en los mismos?.

Los video-jugadores liberaran tensiones?, o perderán el deseo por jugar al aire libre y hacer deporte remplazando su vida de socialización por un encierro e introyección de imágenes y la representación de papeles que su personaje o héroe favorito y fantasioso fomentan en él, son incógnitas que esperamos responder luego de desarrollar nuestra tesis, la cual por lo novedoso y en boga del tema y la falta de datos estadísticos, y carencia de una guía teórica en nuestro contexto, convierten al tema en una prioridad en el campo de la investigación y que estamos seguros servirá de base para futuras investigaciones e intervenciones en cuanto al tema propuesto, población y contexto que propondremos.

### **3.- OBJETIVOS:**

#### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la influencia de los videojuegos categorizados como violentos (shoting) en las manifestaciones conductuales- comportamentales de los adolescentes.

#### **OBJETIVO ESPECIFICO 1:**

Identificar los videojuegos favoritos violentos que juegan frecuentemente los adolescentes del décimo de básica del Colegio Benigno Malo.

#### **OBJETIVO ESPECIFICO 2:**

Analizar los contextos y escenarios lúdicos actuales en los cuales se desenvuelven los adolescentes.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICO 3:**

Interpretar la conducta de los adolescentes video jugadores en situaciones de interpretación de pares.

#### **OBJETIVO ESPECIFICO 4:**

Determinar en que medida los adolescentes imitan conductas violentas de personajes proyectados en los videos juegos de este tipo.

### **4.- MARCO TEORICO**

Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este hecho cambio gracias al movimiento pedagógico

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**



UNIVERSIDAD  
DE CUENCA

Nº 64369

CUARENTA  
CENTAVOS

de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza. El juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. Pero el valor de los juegos no es sólo su factor motivacional sino que a través del juego se puede aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. En definitiva, ya nadie discute que se puede aprender jugando.

El juego como hemos anotado tiene sus antecedentes y su presencia es un factor incidente en la vida de los seres humanos sin embargo cabe señalar su nivel de incidencia cuando se llega a diagnosticar la presencia del "Juego Patológico" dentro del mismo.

En el *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-IV* en su página 632 dentro de la temática "Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados se cita al "Juego Patológico" mismo que puede ser de vital importancia analizarlo por la incidencia que tiene sin duda con el tema materia de estudio en esta investigación.

El manual nos da algunos parámetros que bien pueden ser citados para un posterior análisis

"La característica esencial del juego patológico es un comportamiento de juego, desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional" (Criterio A).

El individuo puede estar preocupado por el juego (p. ej., reviviendo experiencias pasadas de juego, planificando la próxima aventura de juego o pensando en la forma de conseguir dinero para seguir jugando) (Criterio A1). Muchos individuos afectados de juego patológico dicen que buscan «acción» (estado de activación, de euforia) más que dinero. Al aumentar sus apuestas o magnificar los riesgos consiguen producir y mantener los niveles de excitación deseados (Criterio A2). Los individuos con el trastorno de juego patológico continúan a menudo jugando a pesar de los repetidos esfuerzos para controlar, disminuir o detener su comportamiento (Criterio A3). Se pueden sentir inquietos o irritables cuando intentan parar de jugar (Criterio A4). El individuo puede jugar como estrategia para escapar de sus problemas o para liberarse de su disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión) (Criterio A5). Se puede presentar un patrón de «cazar o perseguir» las propias pérdidas, con una necesidad urgente de seguir con el juego (a menudo con grandes apuestas o aceptando riesgos desproporcionados), para contrarrestar una o varias pérdidas. El individuo puede abandonar su estrategia de juego y tratar de recuperar todas las pérdidas de una sola vez. Aunque todos los jugadores pueden jugar durante cortos periodos de tiempo, es el juego a largo plazo lo más característico de los individuos con juego patológico (Criterio A6). El individuo puede mentir a los miembros de su familia, terapeutas u otros para ocultar su grado de implicación en el juego (Criterio A7). Cuando el individuo se queda sin dinero y sin crédito, pueden aparecer comportamientos antisociales (p. ej., falsificación, fraude, robo o abuso de confianza) para obtener dinero (Criterio A8). El individuo puede haber comprometido o perdido una relación interpersonal importante, un trabajo o una oportunidad educativa o profesional debido al juego (Criterio A9). El individuo también puede recurrir a la estrategia de «lanzarse en paracaídas», pidiendo ayuda a la familia o a otras personas ante su desesperada situación económica a partir de jugar (Criterio A10).

De las características anteriores es necesario investigar si los adolescentes incurren en alguna de ellas, ya que una relación causal siempre conlleva a la obtención de nuevos resultados. Y en materia de videojuegos es fácil darnos cuenta con estos criterios diagnósticos que tanto están estos in fluyendo en su vida, como factor esporádico y dentro de los parámetros de normales de conducta o como un factor generador de conductas patológicas

En nuestro entorno no se a logrado establecer un estudio científico, sistemático ni mucho menos acorde a la actual realidad que vivimos referente al tema en cuestión, por lo que analizaremos la temática desde la dualidad que involucra dos puntos de vista resaltando que nosotros hemos tomado como base teórica al primero de ellos (El factor influyente para la presencia de conductas agresivas es el aprendizaje por observación, la imitación o modelaje simbólico) aquí mencionaremos los aportes expuestos por Albert Bandura y Richard Walters en su texto denominado Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad en donde en el capítulo II se trata lo referente al Papel de la Imitación que seria el un lado del análisis de esta temática "

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**  
**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

Aquí en breves rasgos se da el enfoque de lo que debemos entender por imitación "Al aprendizaje por observación se lo llama generalmente "imitación" en psicología experimental, e "identificación en las teorías de la personalidad. Pero ambos conceptos abarcan el mismo fenómeno comportamental a saber: **la tendencia de una persona a reproducir las acciones, actitudes o respuestas emocionales que presentan los modelos de la vida real o simbólica.** Desde luego se han propuesto, en diversas ocasiones, numerosas distinciones: algunos autores por ejemplo reservan el termino identificación para la conducta de emulación en que esta implicado el tipo de respuestas que se define como significados, e imitación para los actos muy específicos (Lazowick 1955; Osgood, Suci y Tannenbaum, 1957).

Otros definen la imitación como la conducta de emulación que se da en presencia del modelo, mientras que consideran que la identificación implica la ejecución de la conducta del modelo en ausencia de este (Mowrer, 1950).

**Tomado de "Aprendizaje Social y desarrollo de la Personalidad" A. Bandura R. H. Walters o Pag. 95.**

Cabe señalar que existe una segunda posibilidad (**El factor influyente para eliminar conductas agresivas es el efento Catarsis**),este termino explica como la contemplación de violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión de este modo la posibilidad en la vida real disminuiría.

Estos dos frentes nos presentan las posibilidades que durante nuestra investigación los vamos a contrastar citando desde ya que la base teórica se sentara en las teorías e investigaciones de A. Bandura y H. Walters.

La mayoría de estudios de conductas agresivas parecen coincidir con la teoría del modelaje y Aprendizaje Social sin embargo parece ser que la televisión cuyos efectos han sido investigados serian menos dañinos que la adicción a los video juegos en un grado patológico pues en la primera se expone el modelaje de la conducta mientras que los video juegos permiten además del modelaje un constante refuerzo inmediato y contingente sumado al ensayo de conducta. (chambers y ascione 1986).

**INDICE DE CONTENIDOS EN BASE A LA PROPUESTA DE UN MARCO TEORICO**

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

- 1.1 Origen, Generalidades, Definiciones.
- 1.2 Características y Elementos.
- 1.3 Ventajas y Desventajas de los Medios de Comunicación.
- 1.4 Teorías Sobre los Efectos de la Violencia en los Medios de Comunicación
  - 1.4.1 Teoría de la Catarsis
  - 1.4.2 Teoría de los Efectos Estímulo de los Indicios Agresivos
  - 1.4.5 Teoría del Aprendizaje por Observación
  - 1.4.6 Teoría del Refuerzo
  - 1.4.7 Teoría del Cultivo

CAPITULO II

LOS VIDEO-JUEGOS - INTRODUCCION

- 2.1 Antecedentes
- 2.2 Origen y Evolución de los Video Juegos.
- 2.3 Tecnología Tecno cultura y Video Juegos
- 2.4 El espacio Semiósico de los Video Juegos

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE**  
**JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**






# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

### "INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"

	2.5	Clasificación de los Video Juegos
	2.5.1	A partir del tipo de estrategias implicadas
	2.5.2	Según Garner
	2.5.3	En función del tipo de juego
	2.5.4	A partir de las características generales del desarrollo del juego.
	2.5.5	Según el Criterio de Estalló.
UNIVERSIDAD DE CUENCA		<b>CAPITULO III</b>
		<b>LA ADOLESCENCIA</b>
Nº 64370	3.1	Definición
	3.2	Principales rasgos Característicos
	3.3	Físicos
	3.4	Mentales
CUARENTA CENTAVOS	3.5	La conducta durante la Adolescencia
	3.6	Fin de esta etapa.
		<b>CAPITULO IV</b>
		<b>LA AGRESIVIDAD</b>
	4.1	Conceptos Básicos
	4.2	Origen y factores de la agresividad
	4.3	Desarrollo y evolución de la agresividad a lo largo del ciclo vital.
	4.4	Tipos de Agresividad
	4.4.1	Agresividad Hostil o Emocional e Instrumental
	4.4.2	Agresión Benigna Y Agresión Maligna
	4.4.3	Agresividad Impulsiva y Agresividad Controlada
	4.4.4	Agresión Física Verbal e Indirecta
	4.4.5	Según Moreno
	4.5	Modelos y Teorías Sobre Agresividad.
	4.5.1	Teoría Psicoanalítica
	4.5.2	Teoría catártica
	4.5.3	Teoría bioquímica o genética
	4.5.4	Teoría de la frustración
	4.5.5	Teoría Etológica
	4.5.6	Teorías conductistas
	4.5.7	Teorías sociológicas
	4.6	Aspectos Culturales de la Violencia
	4.6.1	La Adicción
	4.6.2	Concepto y datos.
	4.6.3	La reacción Orientadora de Iván Pavlov
	4.6.4	Adicción a los Video Juegos
	4.6.5	Aspectos que contribuyen a la adicción de video juegos.
		<b>CAPITULO V</b>
		<b>APRENDIZAJE SOCIAL</b>
	5.1	Principios del Aprendizaje Social
	5.2	Conceptos básicos
	5.3	El papel de la Imitación
	5.3.1	El Aprendizaje por Imitación
	5.3.2	Teorías de la Imitación
	5.3.3	Efectos de la Imitación de Modelos
	5.3.4	Influencia de las consecuencias de la respuesta del modelo
	5.3.5	Influencia de las características del observador
	5.4	Imitación, Identificación y Representación de un Rol.
	5.4.1	Teorías de la Identificación y Exposición a múltiples modelos
	5.5	Pautas de Refuerzo y Conducta Social
	5.5.1	Definición de Agresión para la corriente del Aprendizaje Social
	5.5.2	Aprendizaje por Discriminación
	5.5.3	El Refuerzo Positivo en la Agresión

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

- 5.5.4 Castigo e Inhibición de la Agresión
- 5.5.5 El papel de la Frustración y la Dependencia
- 5.6 La Modificación de la Conducta
- 5.6.1 Métodos de modificación Conductual

**CAPITULO VI**  
**ANALISIS COMPARACION Y CATEGORIZACION DE ENTREVISTAS, ENCUESTAS Y TEST.**

**CAPITULO VII**  
**ANEXOS**

- 7.1 Experiencias
- 7.2 Conclusiones y Recomendaciones
- 7.3 Glosario de términos poco frecuentes.
- 7.4 Mini Guía Orientadora para Padres con clasificaciones de video juegos por edades recomendadas.
- 7.5 Bibliografía

**5.- PREGUNTAS PLANTEADAS EN LA INVESTIGACION:**

- El excesivo uso de los videojuegos produce alteraciones en la conducta de los adolescentes?
- Los usuarios de video juegos son ego centristas, aislados y manejan una conducta agresiva a diferencia de adolescentes que practican diversas actividades culturales y deportivas?
- El aprendizaje Social a través de la imitación de modelos genera la reproducción de conductas violentas en los adolescentes que atraviesan por un periodo de formación de su personalidad?
- La sociedad ecuatoriana con un mercado netamente consumidor, atraviesa por un proceso de aculturación dentro del cual se relegan actividades generadoras de salud física y mental para sus integrantes?
- El uso de video juegos con clasificación restringida fomenta el refuerzo constante de conductas agresivas o con un margen diagnostico patológico?
- Los video juegos que proyectan muerte, guerra , pelea, y uso de armas fomentan conductas agresivas a través de la imitación de sus modelos?
- Los video juegos generan aislamiento social o integran a sus usuarios a un mundo de fantasía e interacción social?

Esta ultima pregunta de investigación la planteamos con la premisa de que hoy en día existen los juegos (online ) en línea que integran de una manera virtual a sus usuarios sin importar donde n° cuando se lo propongan.

**6.- METODOLOGIA:**

**TIPO DE ESTUDIO:**

El estudio que proponemos es el Comparativo seleccionando de una muestra comprendida entre estudiantes de los decimos de básica del Colegio Benigno Malo que practican videojuegos con el carácter netamente violento y agresivo, y, contrastando estos resultados del estudio obtenidos mediante la anamnesis individual y un exhaustivo seguimiento con un grupo de estudiantes de similares características en cuanto a su edad e instrucción pero que a diferencia del primer grupo no practiquen el habito de practica de video juegos.

**TECNICAS:**

Las técnicas que se usaran serán la observación de campo acompañada del seguimiento grupal de adolescentes (varones) del décimo de básica que juegan video juegos con frecuencia, ya sea en casa o en salas de video juegos (previo una prueba piloto de muestreo).

Se aplicara cuestionarios y entrevistas estructuradas a los chicos que juegan para verificar que tipos de videojuegos prefieren los adolescentes, cuales son las reacciones y conductas antes durante y después de jugar etc.

También se utilizaría entrevistas dirigidas a los dueños de las salas de video juegos, distribuidores de juegos y demás implicados en el fascinante mundo de los video - juegos.





# UNIVERSIDAD DE CUENCA

## FACULTAD DE PSICOLOGIA

### "INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"



Como instrumento psicometrico tenemos pensado usar el Test DFH y HTP de la figura humana para explorar rasgos de la personalidad en algunos chicos adictos a los videos juegos.

#### 7.- BIBLIOGRAFIA TEXTOS

UNIVERSIDAD  
DE CUENCA

#### LA DIFERENCIA SEXUAL EN EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS

Nº 66503

CUARENTA  
CENTAVOS

Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) / DIRECTOR DE LA INVESTIGACIÓN Enrique Javier Díez Gutiérrez (Coordinador) (Pedagogo, Filósofo y Trabajador Social) Profesor de la Universidad de León/ PardeDÓS/ España/ 2003

MAQUINAS DE PENSAR VIDEO JUEGOS REPRESENTACIONES Y SIMULACIONES DE PODER.

Iván Rodrigo Mendizabal, Quito, Ecuador, 2004 Universidad Andina Simon Bolivar, Corporación Editora Nacional.

GOLPES SANGRE Y PANTALLAS... JOVENES Y VIDEO JUEGOS, INNFA , GUAYAQUIL ECUADOR, 2002

TEORIAS DE LA COMUNICACIÓN DE MASAS M.L. DE Fleur, S.J. Ball-Rokeach España, Editorial Paidós 5ta edicion.

APRENDIZAJE SOCIAL Y DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD. ALBERT BANDURA H. WALTERS, ESPAÑA, 1977 EDITORIAL ALIANZA

EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS, INJUVE (instituto nacional de la Juventud) Universidad Abat Oliva CEU (2005) 2007 EDITORIAL IGNASI SOLS BALCELLS 203 PAGINAS.

MANUAL DIAGNÓSTICO Y ESTADÍSTICO DE LOS TRASTORNOS MENTALES DSM IV, VARIOS, 1995. MASSON, S.A. BARCELONA ESPAÑA

AGRESIVIDAD Y RELACIÓN ENTRE IGUALES EN EL CONTEXTO DE LA ENSEÑANZA PRIMARIA, Eva Hernández Granda, Universidad de Oviedo 1999-2001

#### WEB

- Los juguetes 'violentos' canalizan la agresividad infantil:

[http://www.ondasalud.com/edicion/componentes/noticia/VersionImprimirOndasalud\\_cmp/0,3039,220554,00.html](http://www.ondasalud.com/edicion/componentes/noticia/VersionImprimirOndasalud_cmp/0,3039,220554,00.html)

- Algunas Reflexiones Sobre los Videojuegos Ana Lilian Licona Vega y Denize Piccolotto Carvalho Levy (Universitat de Les Illes Balears. Carrer Joan Pons i Marquès, nº 5 5º Izquierda – Es Forti 07011 - Palma de Mallorca – ES).

-El juego como recurso educativo

<http://www.telepolis.com/cgibin/web/DISTRITODOCVIEW?url=/educacioninfantil/doc/jugar/juegoeduca.htm#>

- Agresividad y Aprendizaje:

<http://www.apsique.com/tiki-index.php?page=PersAgresividad#intro>

-Video Juegos y Educación

Félix Etxeberria/Grupo Comunicar/ Andalucía España/pp. 171-18

#### AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## PARTE B

### FICHAS

#### VIDEOGRAFICAS

#### AYUDAN A:

- **DESCRIBIR DATOS GENERALES DE LOS VIDEOJUEGOS CON CONTENIDO VIOLENTO, ANALIZADOS EN ESTA TESIS.**
- **RESUMIR LA TRAMA DE DICHOS VIDEO JUEGOS**

#### GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



PLATAFORMA: Play Station 2

Género: Acción, Aventura, Conducción

Productoras: Take 2 Interactive Software

Desarrolladora: Rockstar North

Distribuidora: Take 2 Interactive Software

Idioma: Inglés

#### AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

Idioma en Textos: Castellano

Edad Mínima: 18+

Numero de Jugadores: 1-2

Lanzamiento en España: 29 de octubre de  
2004

Precio en España: 19,95 €

Disponible en: Ps2, Xbox, Pc

**ARGUMENTO:** Hace cinco años Carl Johnson escapó de las presiones de vivir en Los Santos, San Andreas...una ciudad vertiginosa con problemas de gángsters, drogas y corrupción. En la que las estrellas de cine y millonarios hacen lo que pueden para evitar a traficantes y bandas de violadores. Ahora, estamos a principios de los 90. Carl tiene que ir a casa. Su madre ha sido asesinada, su familia está desecha y los amigos de la infancia se dirigen al desastre. En su vuelta al barrio de la infancia, un par de policías corruptos le utilizan de cabeza de turco en un homicidio. CJ es obligado a un viaje que le llevará a través de todo el estado de San Andreas para salvar a su familia y tomar el control de las calles. (viciojuegos, Wikipedia, s/f)

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## IMÁGENES:



## GRAND THEFT AUTO IV



PLATAFORMA: Xbox 360, Play Station 3, Pc

Género: Acción, Aventura, Conducción

Productoras: Rock Star Games  
Desarrolladora: Rockstar North

Distribuidora: Take 2 Interactive Software

Idioma: Inglés

Idioma en Textos: Castellano

Edad Mínima: 18+

Número de Jugadores: 1-16 (online)

## AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Lanzamiento en España: 29 de abril de  
2008

Precio en España: 29.99 €

Disponible en: Ps2, Xbox, Pc

### **ARGUMENTO:**

Grand Theft Auto IV narra la historia de Niko Bellic, un inmigrante ilegal y veterano de la Guerra de Bosnia. Tras ser convencido por su primo Roman, que emigró a Estados Unidos años antes del comienzo de la historia en el juego, Niko decide abandonar Europa del Este con rumbo a Liberty City,<sup>19</sup> donde espera olvidar su pasado criminal y conseguir el Sueño Americano. Poco después de bajar Niko del barco que le trajo hasta la ciudad, descubre que el lujo y la riqueza de los que le hablaba Roman en sus correos electrónicos no existen y se encuentra con un mundo de deudas y gánsters. Niko ayuda a Roman con sus problemas y con su empresa de taxis mientras trata de encontrar su rumbo en la nueva ciudad.

Luego de pasar muchas peripecias, relacionarse con narcotraficantes, disparar contra bandas de gánsters e inmiscuirse en muchos problemas la historia tiene 2 finales

### **AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

dependiendo de la elección que el jugador haga en este punto la una elección es venganza, y el otro un acuerdo en cada elección igual muere uno de los personajes, hay muchos disparos y persecuciones, venganza y muerte, una llamada final al celular lamentando los sucesos por parte de otro personaje del juego matiza el final de un video juego lleno de acción, violencia, persecuciones, disparos y muerte de principio a fin

**IMÁGENES:**



**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

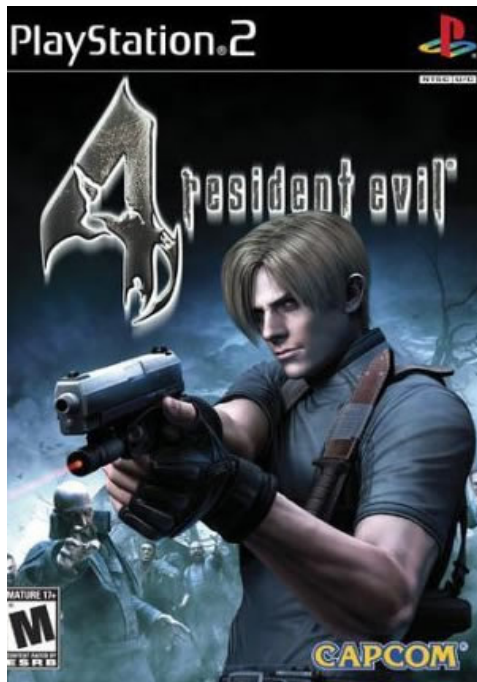


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## RESIDENT EVIL 4



Plataforma: Nintendo Game Cube,  
adaptado PS2,WII,Pc

Género: Survival Horror

Productoras: Capcom

Desarrolladora: Capcom

Distribuidora: Capcom

Idioma: Inglés

Idioma en Textos: Español

Edad Mínima: + 18

Número de Jugadores: 1

Lanzamiento en España: 18-03-2005

Disponible en: Game Cube, Ps2, Nintendo  
Wii, Pc

**ARGUMENTO:** Aquí, León Scott Kennedy, luego de seis años después de la destrucción de Raccoon City y un año después de la caída de Umbrella, es enviado a rescatar a Ashley Graham, hija del presidente de los Estados Unidos, secuestrada por una secta española llamada "Los Iluminados". Aquí, la pesadilla se repetirá, extrañas mutaciones de personas y animales volverán a seguir a León, ahora en un pueblo rural de

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

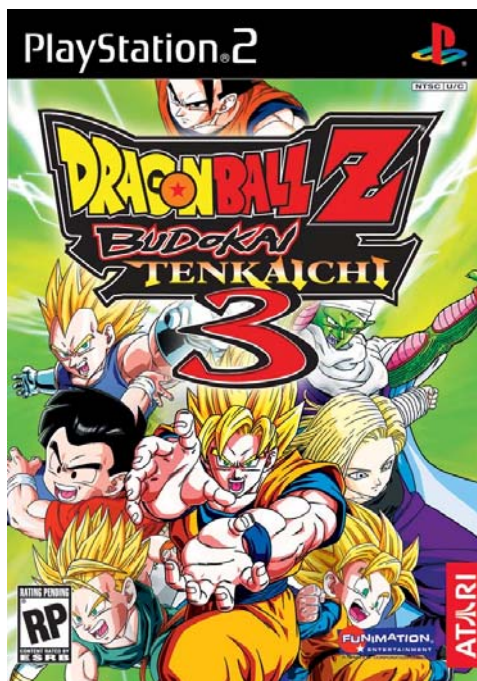
**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

España pero no será el virus-T ni la maligna corporación los que sembraran el terror en Europa, si no un parásito peor, controlado por un extraño y carismático hombre: Lord Saddler.

### **IMÁGENES:**



### **DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3**



Plataforma: Ps2, Nintendo wii

Género: Lucha, Anime

Productoras: Bandai, Atari,

Funimation

Desarrolladora: Spike

Distribuidora: Spike

Idioma: Inglés y Japones (depende de las versiones)

Idioma en Textos: Español

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

Edad Mínima: + 18

Número de Jugadores: 1

Lanzamiento en España: 9-11-2007

Precio:

Disponible en: Ps2, Nintendo Wii

**ARGUMENTO:** De la novedosa serie animada que grandes y chico han visto durante muchos años ya llega uno de los mejores juegos de la serie Dragon Ball su nombre en la tercera entrega, una de las mas jugadas es Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3, publicado originalmente como Dragon Ball Z: Sparking! METEOR este juego cuenta con 114 personajes, la mayor lista de personajes en cualquier juego de Dragon Ball Z, así como una de las más grandes en cualquier juego de lucha razon de sobra para ser uno de los aun mas jugados desde su salida.

Varios de los nuevos rasgos notables incluyen: Battle Replay, etapas de noche y día, la capacidad en línea de Wii y los discos de fusión. Battle Replay permite a los jugadores captar sus peleas favoritas y guardarlos en el disco duro para verlas más adelante. Las etapas de noche y día permiten batallas más precisa en la historia de Dragon Ball, así como la capacidad de transformarse en un mono gigante mediante el uso de la Luna.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

La versión de Wii tiene capacidad para jugar en online, el primer juego de la serie de tener tal característica. Los jugadores pueden luchar contra cualquier persona de todo el mundo con un sistema de ranking que muestra la posición actual del jugador en comparación a cualquier otra persona.

**IMÁGENES:**



**AUTORES:**

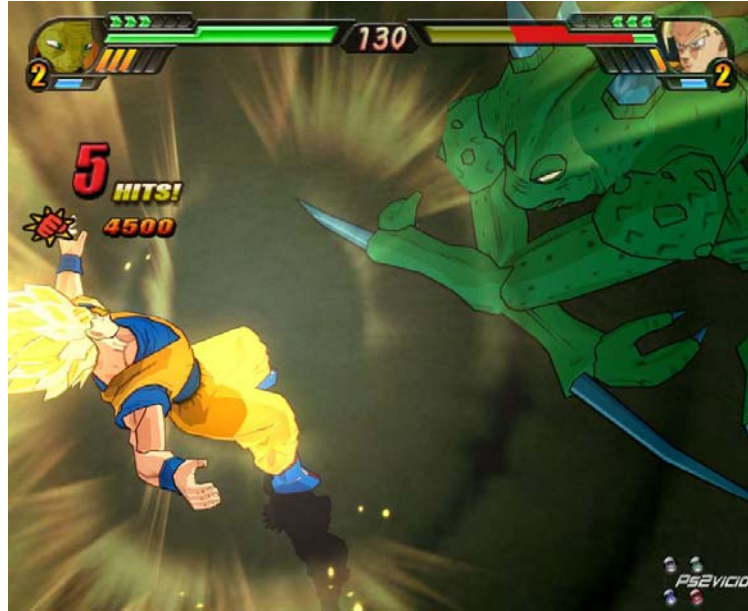
JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”



## RESIDENT EVIL 5



Plataforma: Xbox360, PS3, PC  
Género: Acción, Aventura, Horror  
Productoras: Capcom  
Desarrolladora: Capcom  
Distribuidora: Capcom  
Idioma: Inglés  
Idioma en Textos: Ingles  
Edad Mínima: 18+  
Número de Jugadores: 1, y

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

multijugador en modo cooperativo

Lanzamiento en España: 13 de marzo de 2009

Disponible en: Xbox360, PS3, PC

**ARGUMENTO:** Chris Redfield, volviendo al héroe de Resident Evil, ha seguido el camino del mal, literalmente, alrededor de todo el mundo. Después de unirse a una nueva organización, Chris se dirige a África, donde la última amenaza de bioterrorismo está literalmente transformando a todas las personas y los animales de la ciudad en criaturas hambrientas.

Él está junto a una nueva compañera, Sheva Alomar, que presta su fuerza, inteligencia y grandes habilidades de tiro para la misión. Con el fin de sobrevivir, Chris y Sheva deben trabajar juntos para asumir los desafíos de descubrir la verdad detrás de este mal.

Utilizando un nuevo y revolucionario co-op modo de juego, los jugadores podrán asumir el control de cualquiera de sus personajes, Chris o Sheva y vivir la experiencia de jugar al Resident Evil de nuevas maneras. En Resident Evil 5, Capcom logrará que los jugadores tengan temor a la luz del día tanto como han temido la sombra en los anteriores juegos.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## IMÁGENES:



## AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GOD OF WAR 2



**Plataforma:** PS2

**Género:** Aventura, Mitológica

**Productoras:** Sony

**Desarrolladora:** Sony

**Distribuidora:** Sony

**Idioma:** Inglés- Español

**Idioma en Textos:** Español

**Edad Mínima:** RP (pendiente)

**Número de Jugadores:** 1 jugador

**Disponible en:** Ps2

**ARGUMENTO** El juego comienza cuando Kratos, convertido en Dios de la Guerra, amenaza con destruir a toda Grecia, ya que un general espartano lo invoca para lograr la "Gloria de Esparta", luego llega Atenea y le dice que no destruya la ciudad o ya no podrá protegerlo, pero Kratos la ignora y se lanza desde lo más alto del Monte Olimpo a la ciudad de Rodas. El juego transcurre con ensangrentadas luchas con seres mitológicos durante varios pasajes del juego hasta que decide que si todo el

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Olimpo le niega la victoria, todo el Olimpo debe perecer. Volviendo a la cámara de los hilos, Kratos usa su poder para regresar al final de la guerra entre Titanes y Dioses. Ahí Gaia lo está esperando, y Kratos le explica que deben ir a su época a terminar la guerra, esta vez con un Zeus débil y Ares y Atenea muertos. Usando el poder del tiempo, Kratos trae a los Titanes al presente justo antes de que el joven Zeus aseste el golpe final con la Espada del Olimpo.

En la escena final, Kratos llega junto con los Titanes a atacar el Olimpo. Zeus y los otros Dioses: Helios, Hermes, Hades y Poseidón miran desde arriba y ven a los Titanes y a Kratos, con la Espada del Olimpo y, subido sobre la espalda de Gaia, mientras grita *"Zeus, tu hijo ha vuelto y trae la destrucción del Olimpo"*.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## IMÁGENES:



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## MORTAL KOMBAT VS DC. COMICS



**Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360

**Género:** Peleas, Serie Mortal Kombat

**Productoras:** Midway Games

**Desarrolladora:** Midway Games

**Distribuidora:** Midway Games

**Idioma:** Inglés

**Idioma en Textos:** Español

**Edad Mínima:** RP (pendiente)

**Número de Jugadores:** Un jugador, multijugador,

**Lanzamiento:** 10 de Noviembre del 2008

**Disponible en:** PlayStation 3, Xbox 360

**ARGUMENTO:** Es el primer juego de la saga en incluir personajes que no pertenecen al universo de Mortal Kombat, en este caso de la empresa DC Comics tales como Batman, Superman, Wonder Woman, etc. Al principio, ambas historias

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

empiezan de una manera similar, en el cual Superman al vencer a Darkseid sin querer, fusiona su universo con el de Mortal Kombat cuando al mismo tiempo, Raiden quería evitar que Shao Kahn escapara de su derrota, lo que une ambos universos fusionando a ambos seres, Shao Kahn y Darkseid dando como resultado a un ser llamado Dark Kahn el cual posee una extraña habilidad para hacer que las personas entren en un estado denominado Rage (Furia) que hace que la persona pierda el control de sí mismo y solo quiera pelear, por lo que ambos bandos pelean entre sí a causa de la "Furia" y deben de encontrar una solución antes de que ambos universos se destruyan mutuamente dejando victorioso a Dark Kahn.

La historia se divide en 2 lados distintos: el lado del universo Mortal kombat y el Universo DC, aunque ambas comparten ciertos aspectos en común, tal es el caso del principio y el final de ambas historias.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## IMÁGENES:



## AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

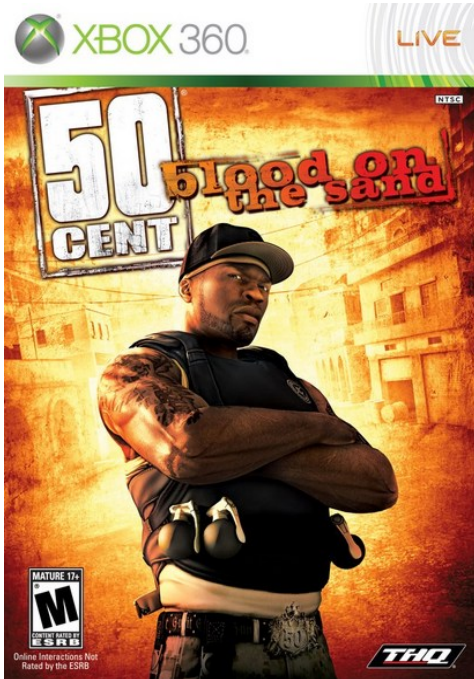


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## 50 CENT BLOOD ON THE SAND



**Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360

**Género:** Shooter en Tercera Persona

**Productoras:** Swordfish Studios

**Desarrolladora:** Midway Games

**Distribuidora:** THQ

**Idioma:** Inglés

**Idioma en Textos:** Español

**Edad Mínima:** 18+

**Número de Jugadores:** Un jugador, modo en línea cooperativo.

**Lanzamiento:** 24 de febrero del 2009

**Disponible en:** PlayStation 3, Xbox 360

**ARGUMENTO:** En Blood on the Sand, 50 Cent y el G-Unit se van de gira por Oriente Medio. Allí, tras concluir sus conciertos con éxito, el representante que debía entregarles el dinero les comunica que no puede pagarles. Una serie de acontecimientos llevan a nuestro fornido rapero y sus compañeros a verse

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

envueltos en una rocambolesca historia que acabará con nosotros en las calles y nuestras pistolas hablando por nosotros. Como se puede intuir, la línea argumental no es el punto más destacable, pese a que cumple su tarea correctamente y nos ofrece la motivación suficiente como para involucrarnos con el personaje y sus motivaciones, que no son otras que cobrar. Durante El juego se ejecutaran acciones y a sea con las manos desnudas o utilizando armas blancas 50 Cent y sus compañeros resultan peligrosos en el mano a mano así como disparando desde lejos.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## IMÁGENES:



## AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## GEARS OF WARS 2



**Plataforma:** Xbox 360

**Género:** Acción, Shooter en Tercera Persona

**Productoras:** Microsoft Game Studios

**Desarrolladora:** Epic Games

**Distribuidora:** Microsoft Game Studios

**Idioma:** Inglés- Español

**Idioma en Textos:** Español

**Edad Mínima:** R.P. (pendiente)

**Número de Jugadores:** 1-2 Jugadores, multi jugador en línea

**Lanzamiento:** 7 de Noviembre del 2008

**Disponible en:** Xbox 360

**ARGUMENTO:** El inicio de Gears of War 2 ocurre 6 meses después de lo acontecido en Gears of War. A pesar que gran parte de la horda Locust fue derrotada tras la detonación de la Bomba de Masa Ligera, la explosión también trajo severas

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

consecuencias a la población humana al provocar que la Imulsión (una sustancia fosforescente en estado líquido, que utilizan los humanos del planeta como combustible), se vaporizara y emergiera del subsuelo causando mortales enfermedades pulmonares a la raza humana. Mientras los humanos buscan sobrevivir a esta nueva amenaza, un nuevo y coordinado ataque Locust logra hacerse con algunas capitales humanas, que lentamente van cediendo frente a la ofensiva enemiga. La humanidad cuenta con un último refugio, la antes impenetrable meseta Jacinto, desde el que se planea un último y desesperado contraataque: excavar hasta los refugios de los Locust que sobrevivieron al ataque de la bomba de Masa Ligera. Es uno de los video juegos pioneros en mostrar un renovado y sorprendente motor grafico que muestra paisajes detallados cada vez mas realistas su nombre es Unreal Engine 3.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **IMÁGENES:**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

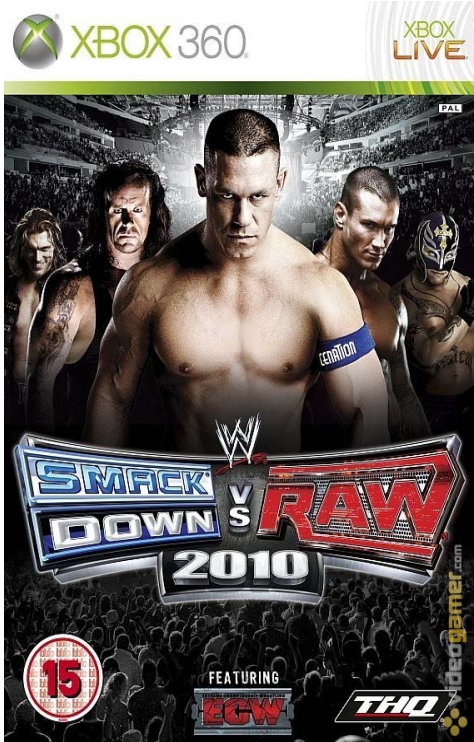


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SMACK DOWN VS. RAW 2009



Plataforma: PlayStation 3,  
PlayStation 2, PSP, Nintendo DS,  
Wii, Xbox 360, Móvil(celulares)  
Género: Lucha Libre Profesional  
Productoras: Yuke's  
Desarrolladora: Yuke's  
Distribuidora: THQ Yuke's  
Idioma: Inglés  
Idioma en Textos: Español e Ingles  
Edad Mínima: 15

Número de Jugadores: Un jugador, multijugador, multijugador online

Lanzamiento en España: 11 de noviembre de 2008

Disponible en: PlayStation 3, PlayStation 2, PSP, Nintendo DS, Wii, Xbox 360, Móvil(celulares)

**ARGUMENTO:** **ARGUMENTO:** WWE SmackDown vs. Raw 2009 (frecuentemente acortado a WWE SvsR 2009), es un videojuego de lucha libre profesional, desarrollado por Yuke's y publicado por THQ para las consolas de videojuego PlayStation

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

3, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS, Wii, y Xbox 360. Es el décimo juego de la serie WWE SmackDown, y es la secuela de su predecesor, WWE SmackDown vs. Raw 2008. El videojuego está basado en la promoción de lucha libre profesional, World Wrestling Entertainment (WWE), y es nombrado por dos de las tres marcas de la promoción, Raw y SmackDown. El juego incluye nuevos rasgos incluyendo el Inferno Match (lucha en el infierno, un renovado modo de pelea en equipos, y cuatro nuevos modos de juego: Crear un Finisher, Road to WrestleMania (en español Camino a WrestleMania), Carrera y temporada multijugador.

**IMÁGENES:**



**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **PARTE C**

### **MODELO DE CUESTIONARIOS APLICADOS A ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA**

**ESTE ANEXO AYUDA A:**

**EJEMPLIFICAR EL MODELO DE CUESTIONARIOS  
EMPLEADOS EN EL PILOTAJE PREVIO A ESCOGER LA  
MUESTRA DEFINITIVA DE VIDEOJUGADORES DE JUEGOS  
VIOLENTOS.**

**EJEMPLIFICAR EL MODELO DE CUESTIONARIO APLICADO  
A LOS PADRES DE FAMILIA DE ADOLESCENTES  
VIDEOJUGADORES.**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

**CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES**

Rogamos dedicar unos minutos a llenar el presente cuestionario, contesta con toda seriedad y sinceridad al mismo su opinión es muy útil para nuestro trabajo.

**Muchas Gracias.**

Edad..... Años.

Nombre..... Curso.....

Colegio.....

1.- Conoce ud. algo sobre el video juego?  
Si, porque me entretiene a la hora

2.- En su tiempo libre, ¿Cuántas horas o minutos suele dedicar a cada una de estas actividades?

1 hora semanal Menos de 1 hora/día De 1 a 2 horas/día más de 2 horas/día.

Deporte 30 minutos al día

Lectura 30 minutos al día

Video juegos 90 minutos a la semana

Amigos 30 minutos al día

Televisión 60 minutos cada 3 días

Otros (por favor, especifica) \_\_\_\_\_

3.- Marque del 0 (nada) al 10 (muchísimo) cuanto te gusta jugar con videojuegos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4.- Si le gustan los videojuegos ¿Qué tipo prefieres? (tache con una X)

Señale según el orden de importancia para usted del 1 al 11.

1.- De cartas. <input type="checkbox"/> 10	4.- De lucha (de cuerpo a cuerpo) <input checked="" type="checkbox"/> 1	7.- Simuladores <input type="checkbox"/> 6
2.- Habilidad <input type="checkbox"/> 4	5.- Estrategia <input type="checkbox"/> 4	8.- Deportivos <input type="checkbox"/> 11
3.- Rol <input type="checkbox"/> 5	6.- De guerra (con armas) <input type="checkbox"/> 2	9.- Arcade <input type="checkbox"/> 5
10.- Aventuras <input type="checkbox"/> 3	11.- Plataformas <input type="checkbox"/> 8	

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

5.- ¿Cuál es su o sus videojuegos favoritos?

..... Tenkachi 3 ..... San Andrés .....  
..... Daw bill ..... Cuota Hora .....

\*¿Por qué?

..... Tenkachi 3 porque es de polka .....  
.....

\*¿Cómo conoció el video juego?

☐ En la tienda ☒ Por un amigo ☐ Por Internet  
☐ En una revista ☐ Por la televisión ☐ Otros (especifique).....

6.- Que es lo que más atrae de los videojuegos en general.

☐ El diseño grafico.  
☐ El argumento.  
☐ Que me permita desarrollar habilidades.  
☐ Que tenga muchos niveles que permita ir alcanzando  
☒ Que pueda jugar con amigos  
☐ Que pueda jugar solo  
☐ Que tenga mucha fantasía  
☐ Que tenga mucha sangre  
☐ Otras características (por favor, especifique)  
☐ .....  
☐ .....  
☐ .....

7.-Si tuviera que hacer un argumento (ser el héroe, estrella, villano, protagonista o personaje Principal) de un video juego ¿sobre qué le gustaría que fuera?

..... Sobre Daw bill .....  
.....

8.¿porque?

..... Para poder ser un experto manejando la bicicleta .....  
.....

A).-Si tendrías que dejar de jugar videojuegos cual seria las razones?.

..... Seria porque estoy bajo en notas que se recomienda en estudiar y .....  
..... porque no tengo dinero .....

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

ENCUESTA PARA MADRES Y PADRES

El presente trabajo de tesis, conlleva a analizar esta nueva forma de entretenimiento en los jóvenes del décimo de básica del Colegio Benigno Malo "Los Videojuegos", con este fin se ha elaborado este cuestionario encaminado a conocer su opinión sobre esta temática.

Le rogamos que dedique unos minutos a rellenarlo, su opinión desde ya será muy útil en nuestro trabajo.

Muchas gracias.

Nombres:.....

Edad ..... años

Sexo: Hombre ☐ Mujer ☐

Lugar de Nacimiento Turi.....

1.- Sabe Usted que es el video juego? (Explique con sus propias palabras)

2. ¿Juega su hijo o hija con videojuegos?

Sí ☒

No ☐

En caso negativo no responda el resto de las preguntas excepto la número 10.

3. ¿Conoce el videojuego favorito de su hijo/a?

Sí ☒

No ☐

Si contesta si, sabe Usted el nombre del juego favorito de su hijo?

Dragon Ball Z.....

4. ¿Ha jugado alguna vez video juegos con su hijo?

Sí ☐

No ☒

Como le ha parecido a Usted. (subraye)

Novedoso

Interesante

Aburrido

Desagradable

5. ¿Cuánto tiempo dedica a jugar video juegos ?

ocasionalmente ☒ (1 hora a la semana)

casi siempre ☐ (Menos de 1 hora diaria)

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

siempre ☐ (1 a 2 horas diarias)

6. ¿Compra videojuegos a su hijo? (señale alguna de las 3 opciones)

Sí Siempre ☐ No ☒  
Sí Algunas Veces ☐  
Sí Rara Vez ☐

7. ¿Cómo los elige?

Los elige mi hijo ☒  
Me informo por revistas especializadas ☐  
Pregunto a los amigos ☐  
Los que más me parecen más atractivos en la tienda ☐  
Otros (especifica, por favor).....

8. ¿Tiene en cuenta si los contenidos son adecuados (no violentos)?

Sí ☒ No ☐

9. Existe un Código de Autorregulación para los fabricantes con el compromiso de que conste la edad recomendada y otros descriptores en la carátula del videojuego, ¿Sabía de su existencia?

Sí ☒ No ☐

10. ¿Cree necesario que las madres y padres tengan en cuenta los contenidos a la hora de comprar un videojuego?

Sí ☒ No ☐

Porque?

*..Se debe tener en cuenta el contenido de los videojuegos para poder estar enterados sobre el contenido de estos ya que hay videos que no son buenos para las edades de cada persona pero tambien hay videos educativos*

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **PARTE D**

### **DIBUJOS CORRESPONDIENTES AL TEST H.T.P. 3 AREAS**

#### **ESTE ANEXO AYUDA A:**

- Mostrar los dibujos analizados en el test H.T.P.
- Ordenar en dos grupos video y no video jugadores
- El orden corresponde al análisis del capítulo VI, sujetos del 1 al 14 tanto en vídeo jugadores como en no video jugadores se colocó a la casa seguido del árbol para finalizar con la figura humana.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

**DIBUJOS CORRESPONDIENTES A:**

**VIDEOJUGADORES**

**ORDEN:**

**SUJETOS DEL 1 AL 14**

**TRES ÁREAS ANALIZADAS**

**TOTALIZAN:**

**42 DIBUJOS**

**SUJETO VIDEO JUGADOR 1: CASA**

**AUTORES:**

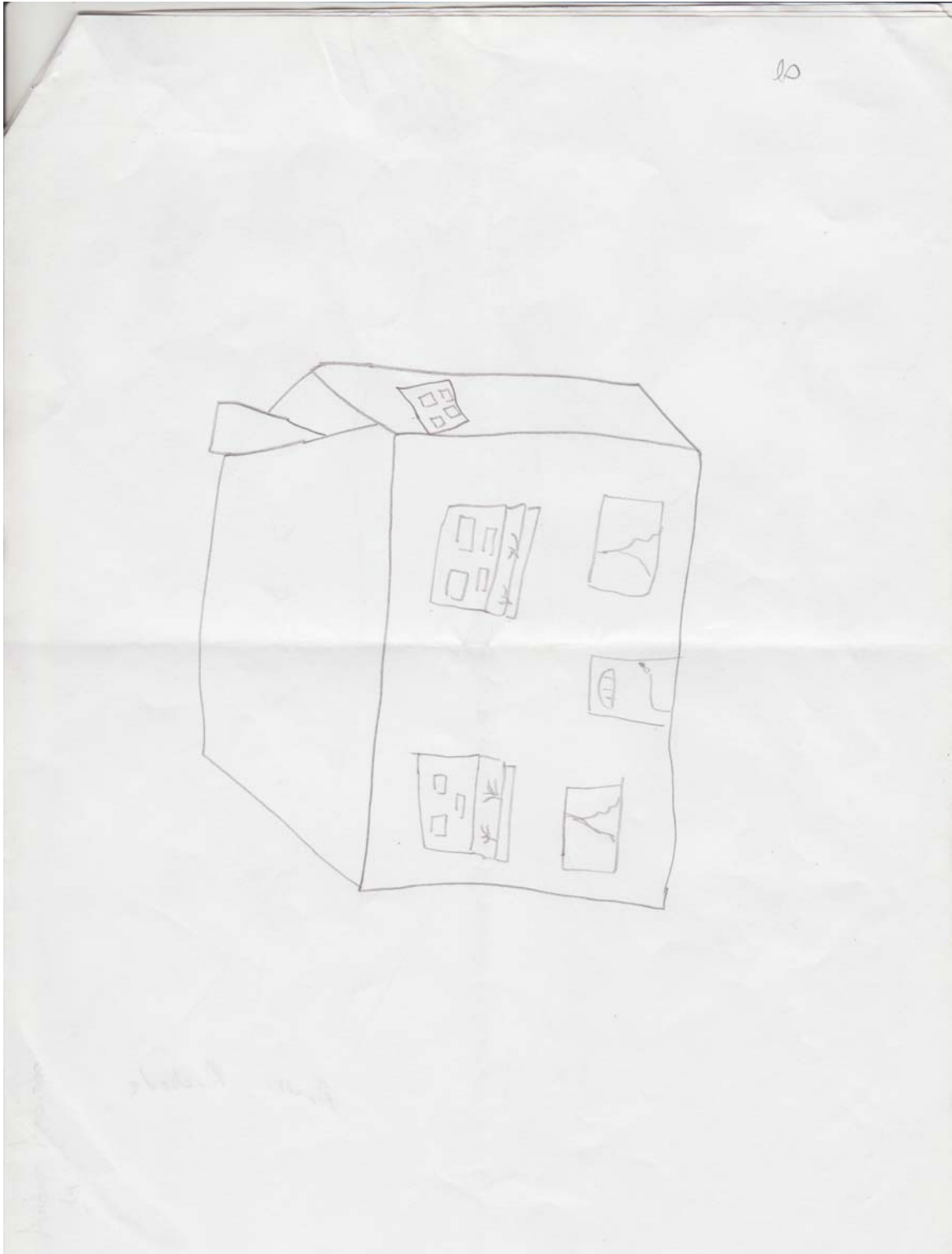
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

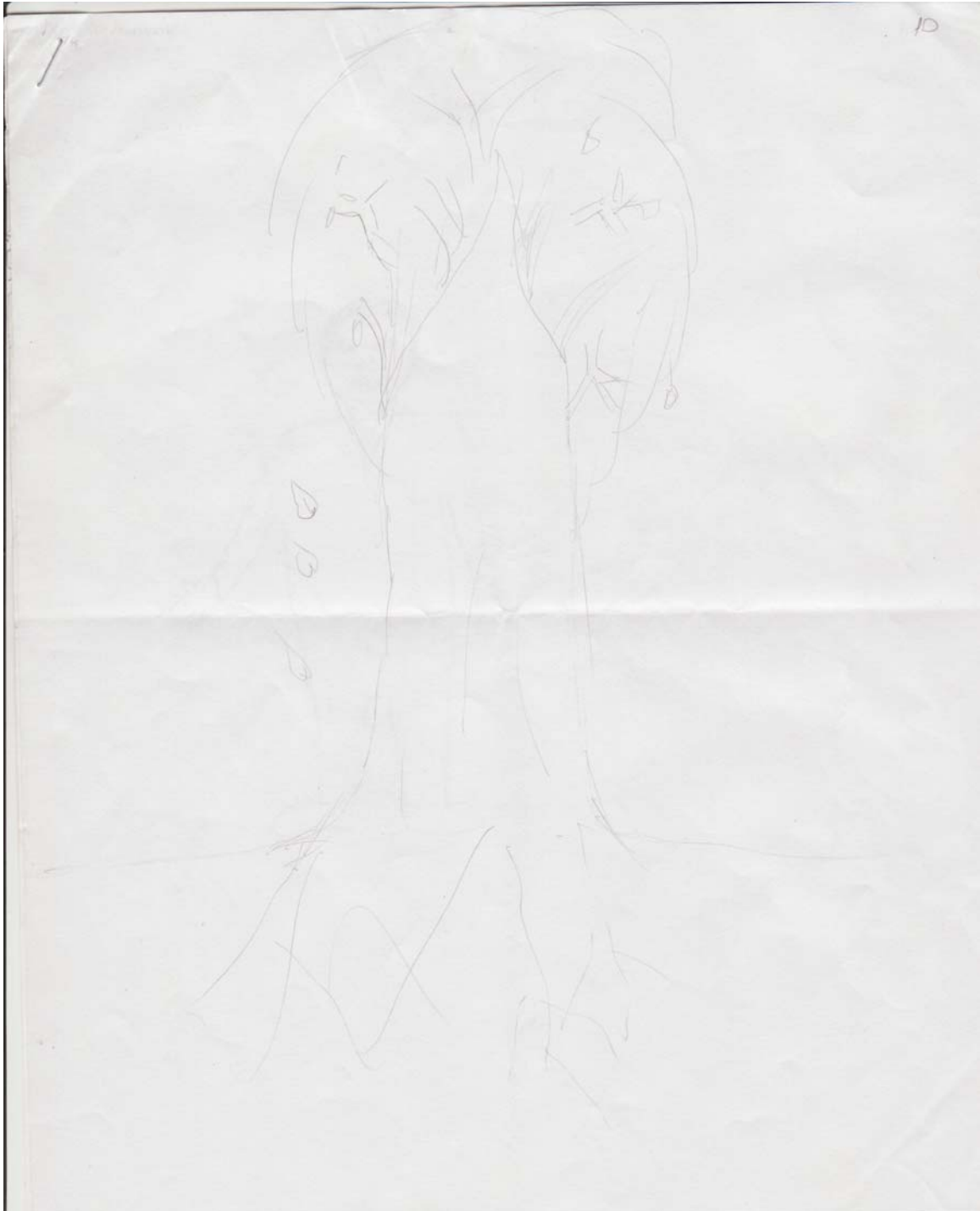


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEO JUGADOR 1: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 1: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



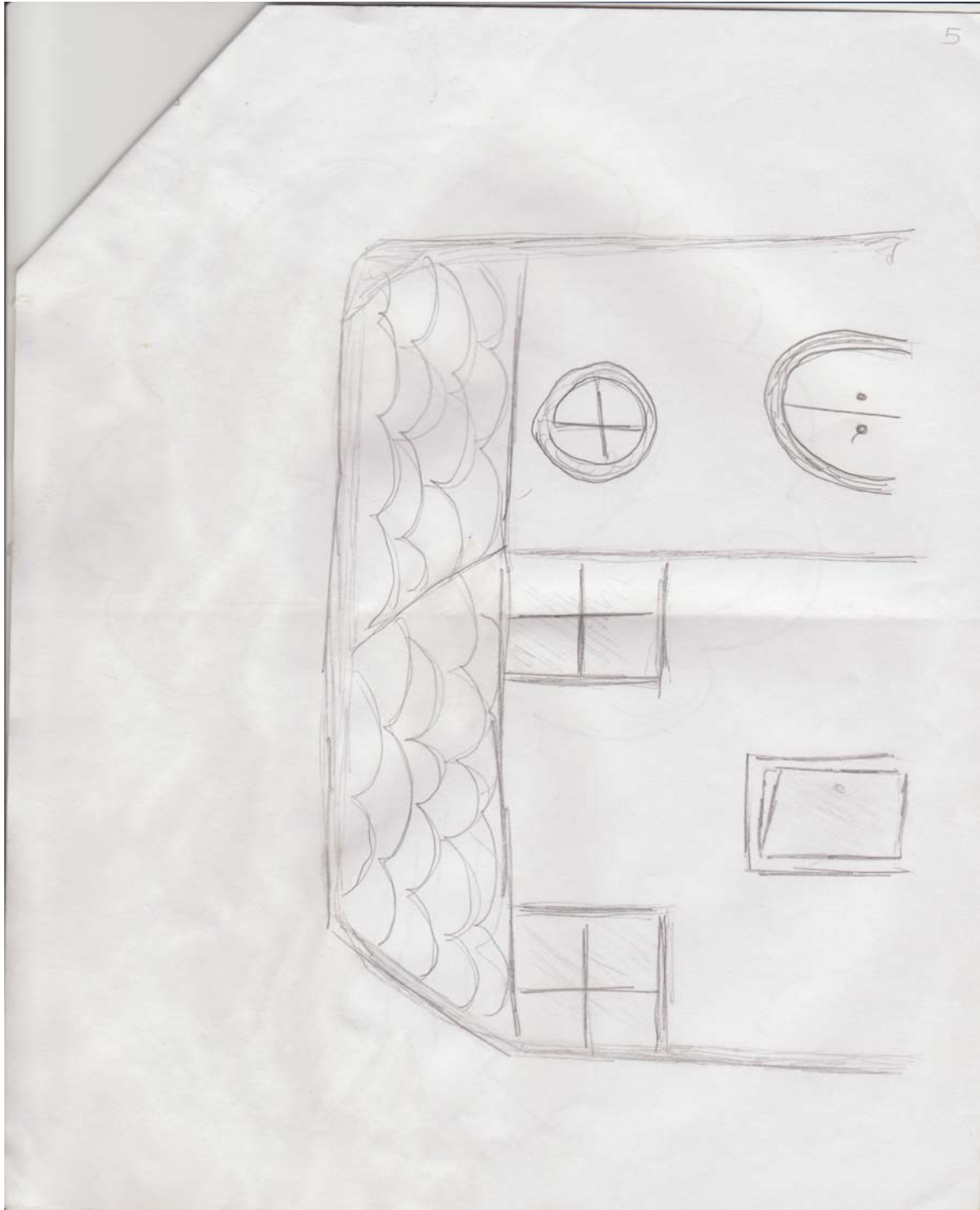


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 2: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEO JUGADOR 2: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 2: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 3: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

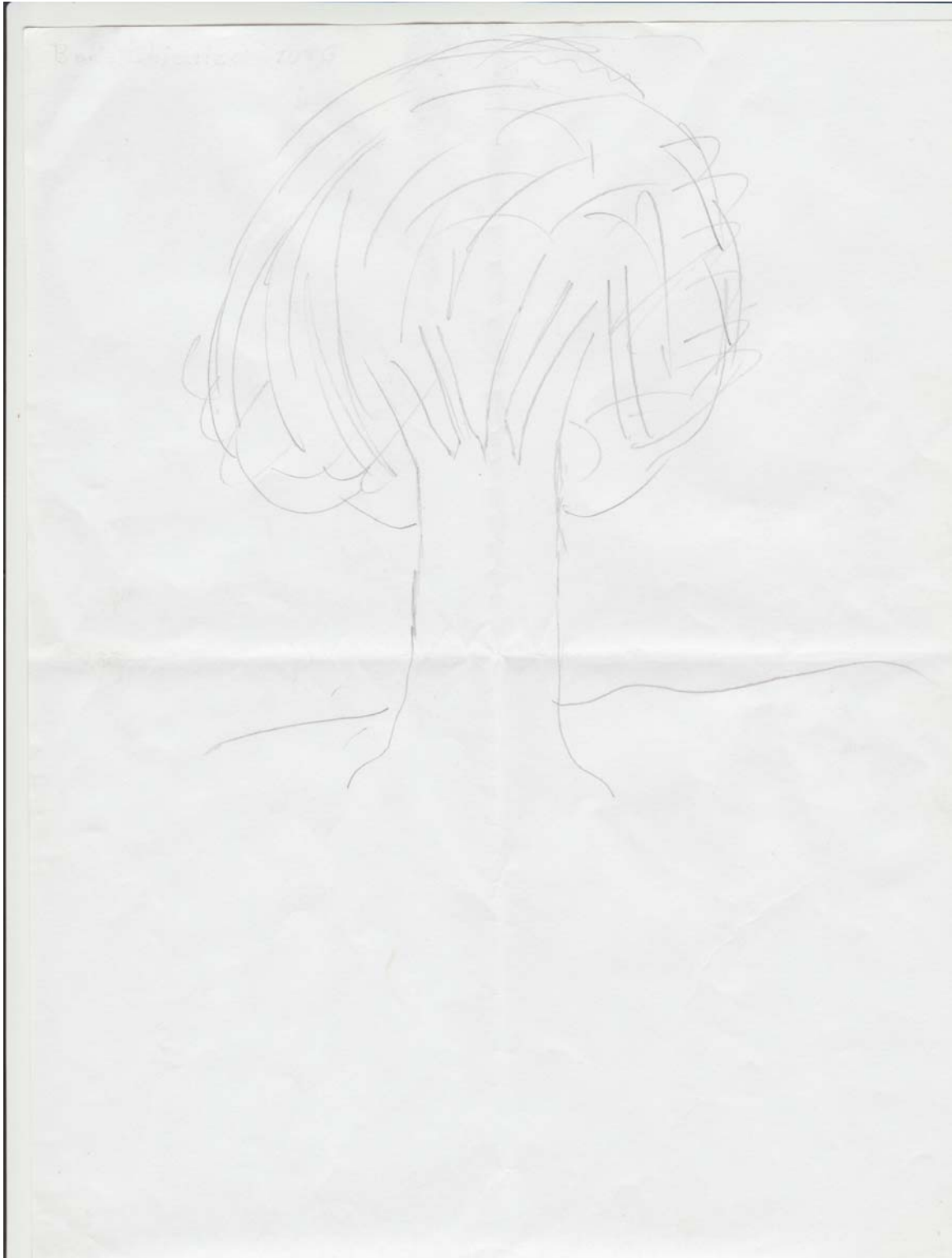


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 3: ARBOL



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 3: FIGURA HUMANA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

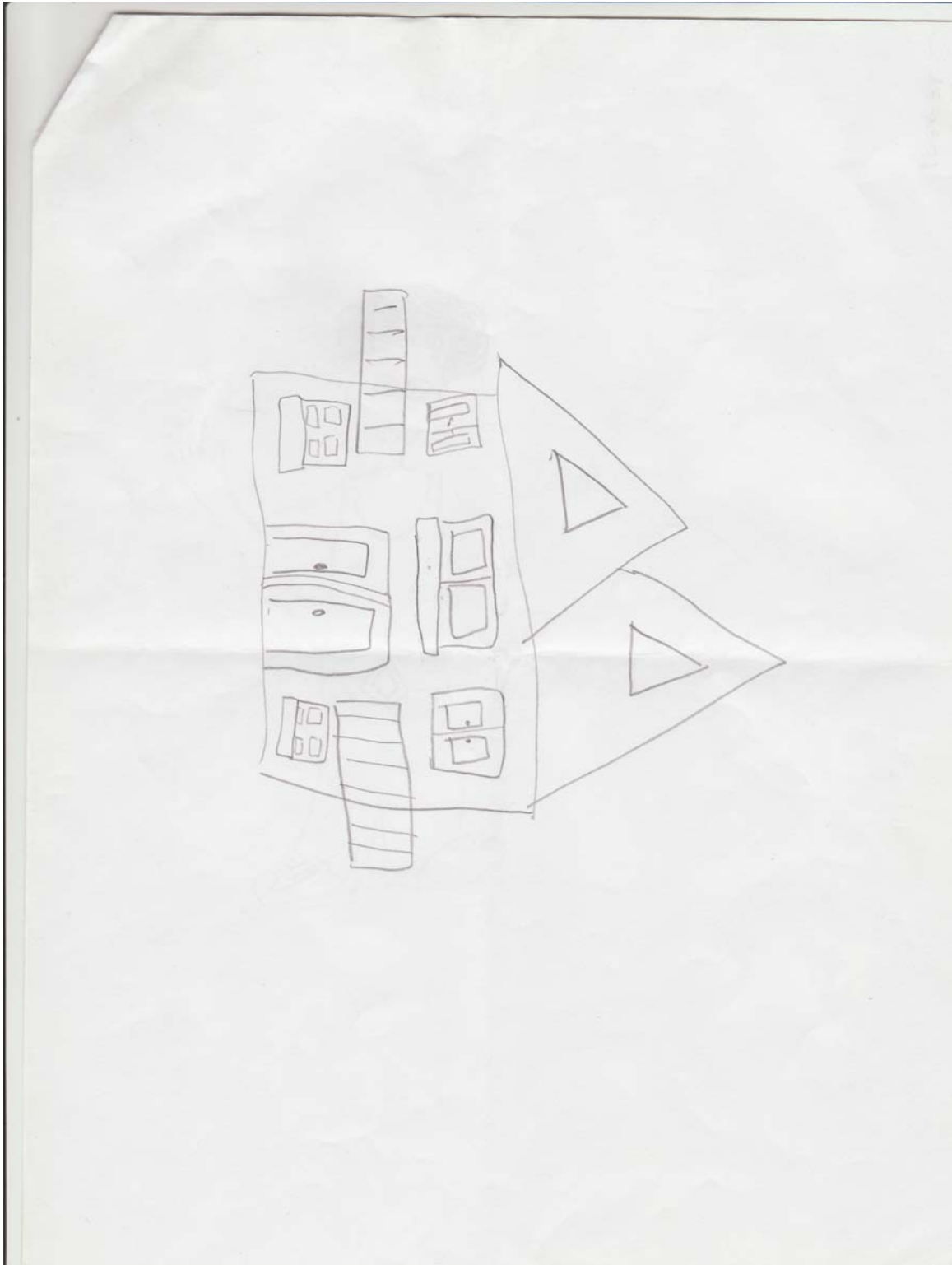


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 4: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 4: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 4: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 5: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

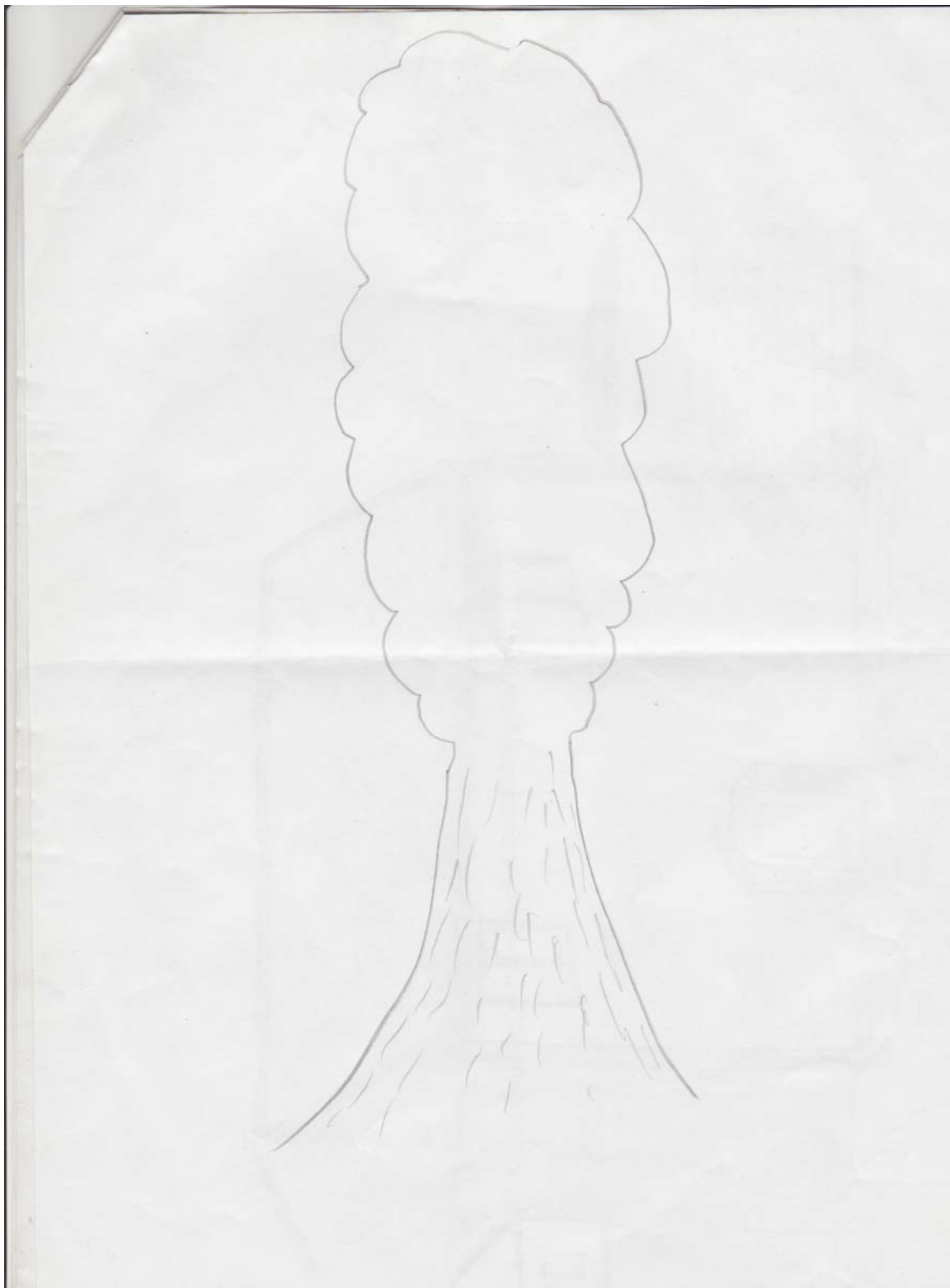


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 5: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 5: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 6: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 6: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEO JUGADOR 6: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

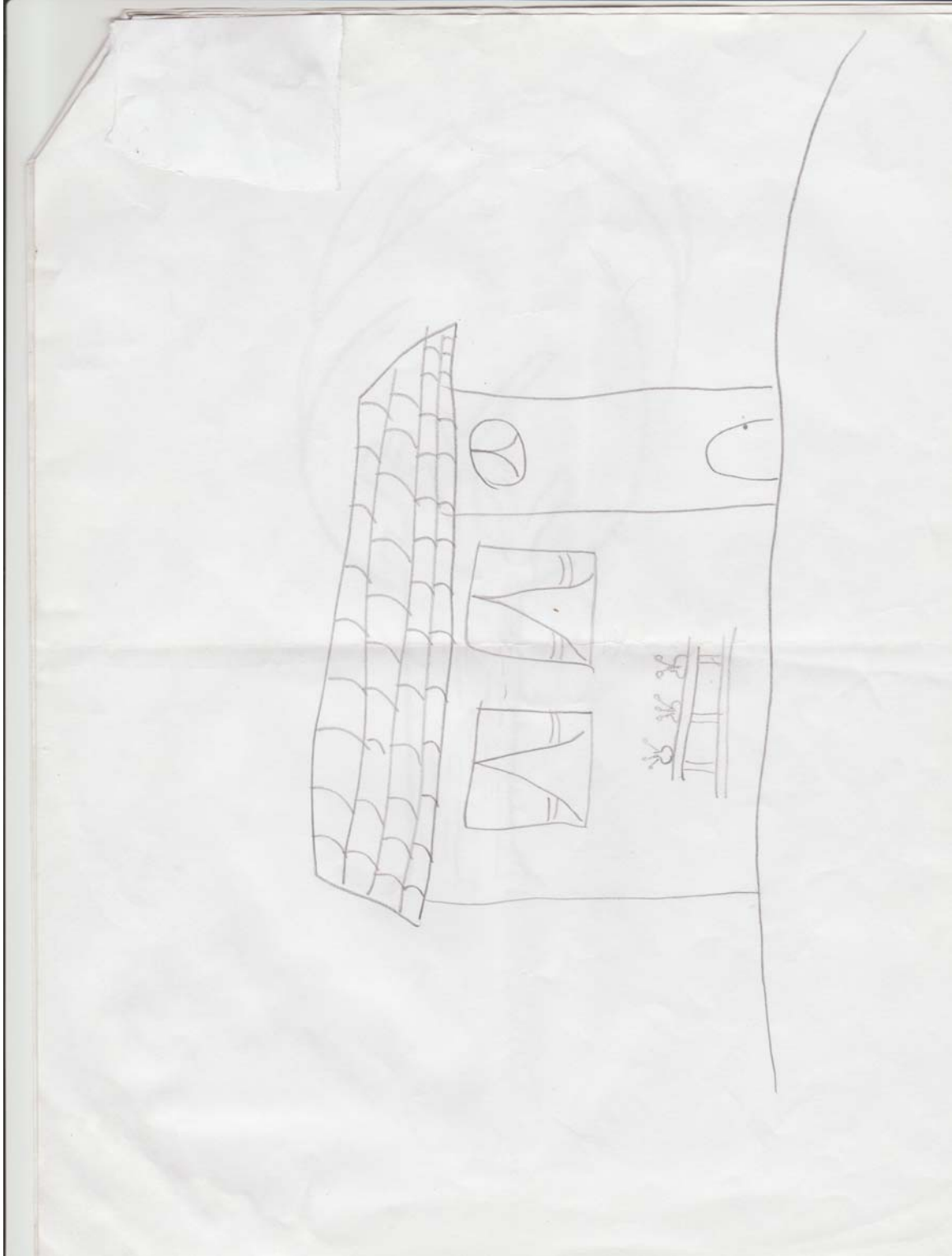


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 7: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



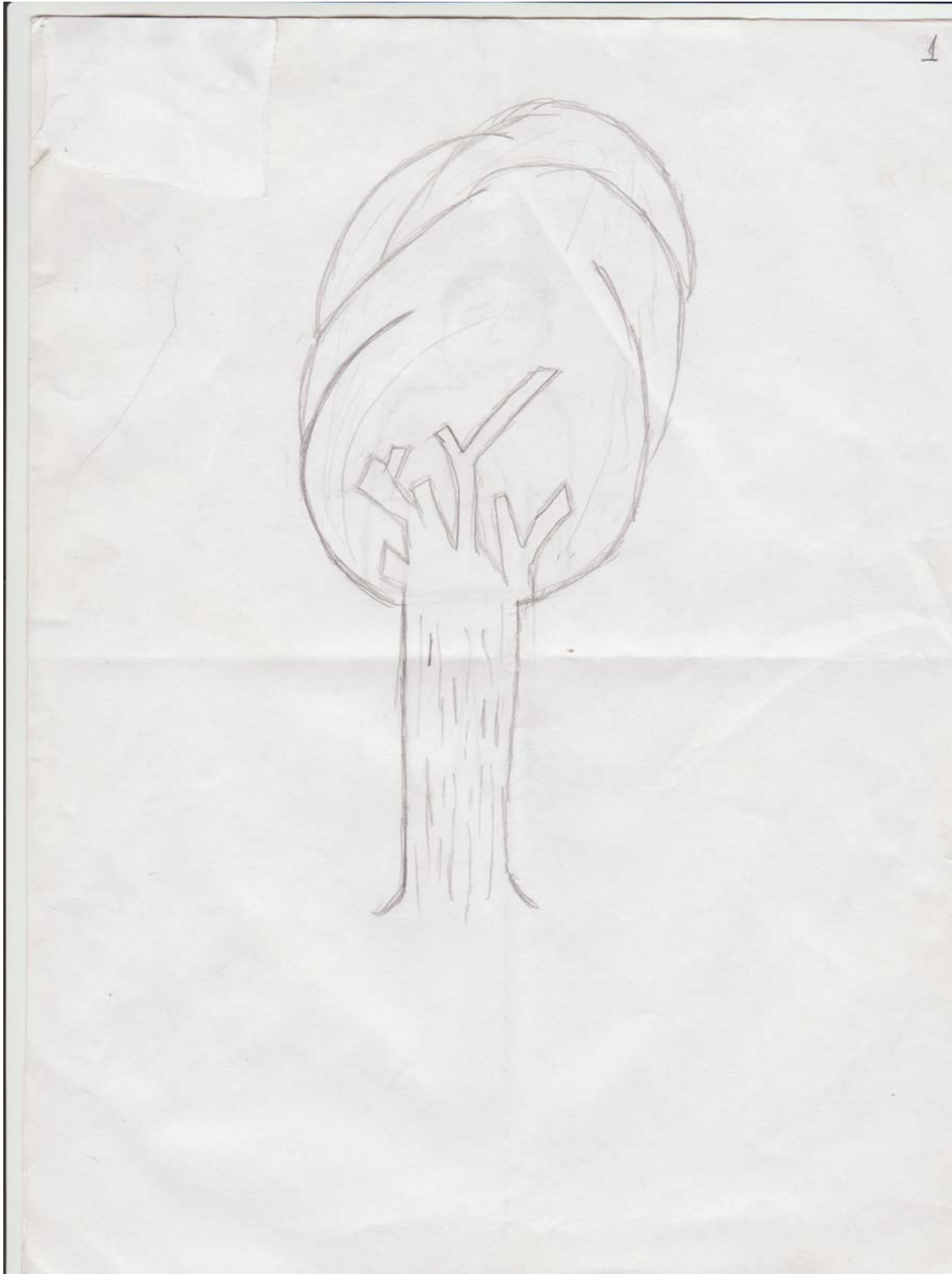


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 7: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUDADOR 7: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

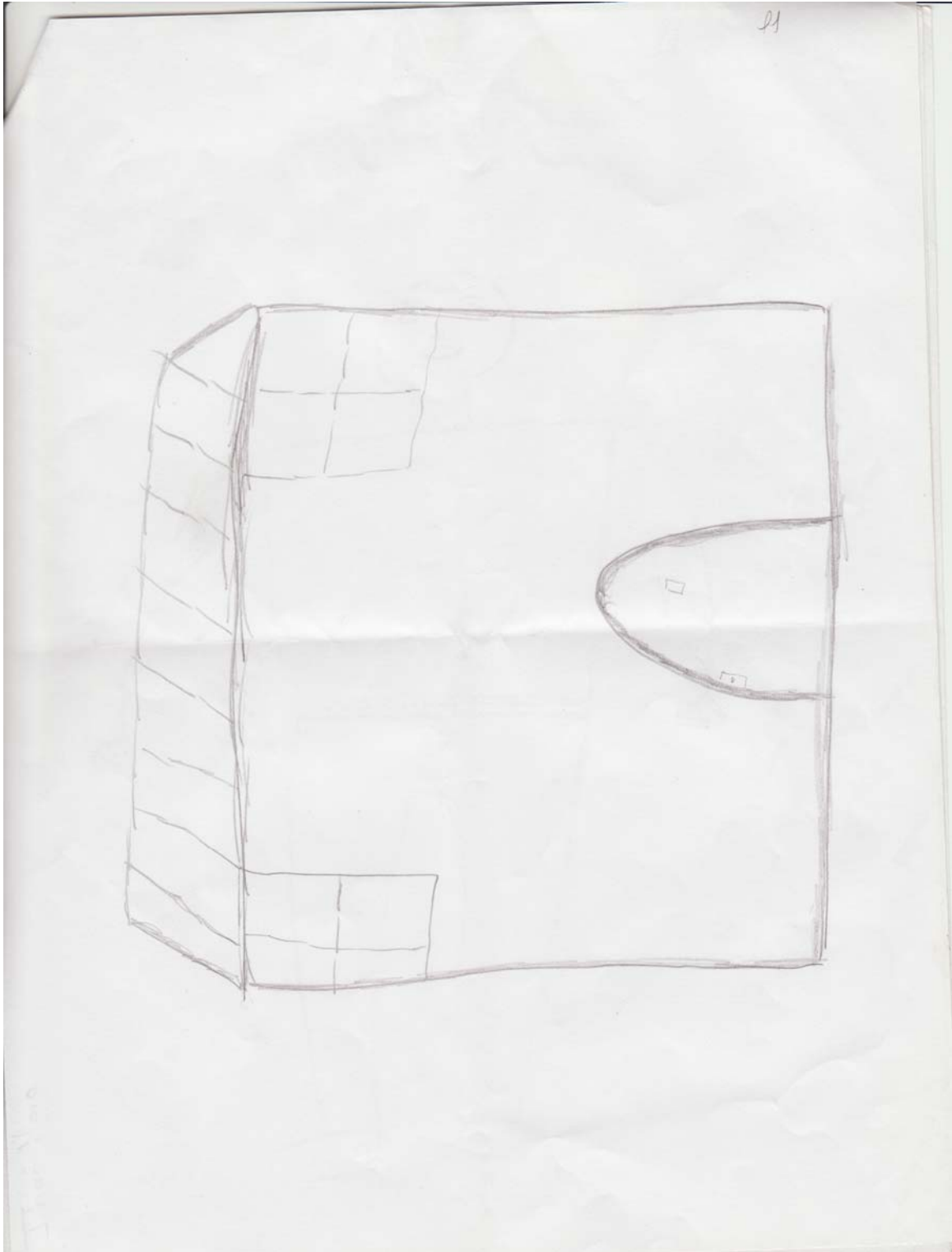


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO VIDEOJUGADOR 8: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

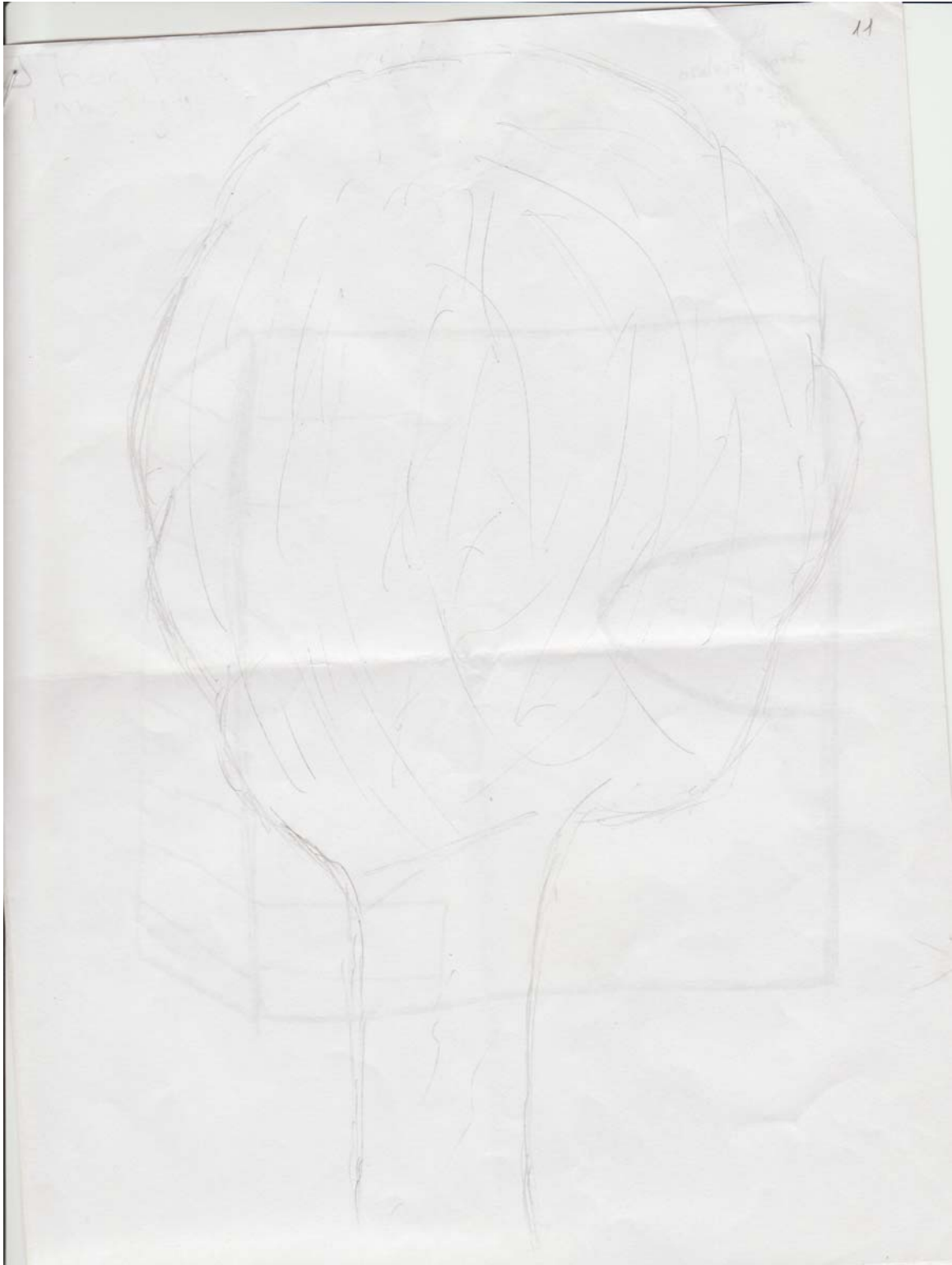


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 8: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 8: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## SUJETO VIDEOJUGADOR 9: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

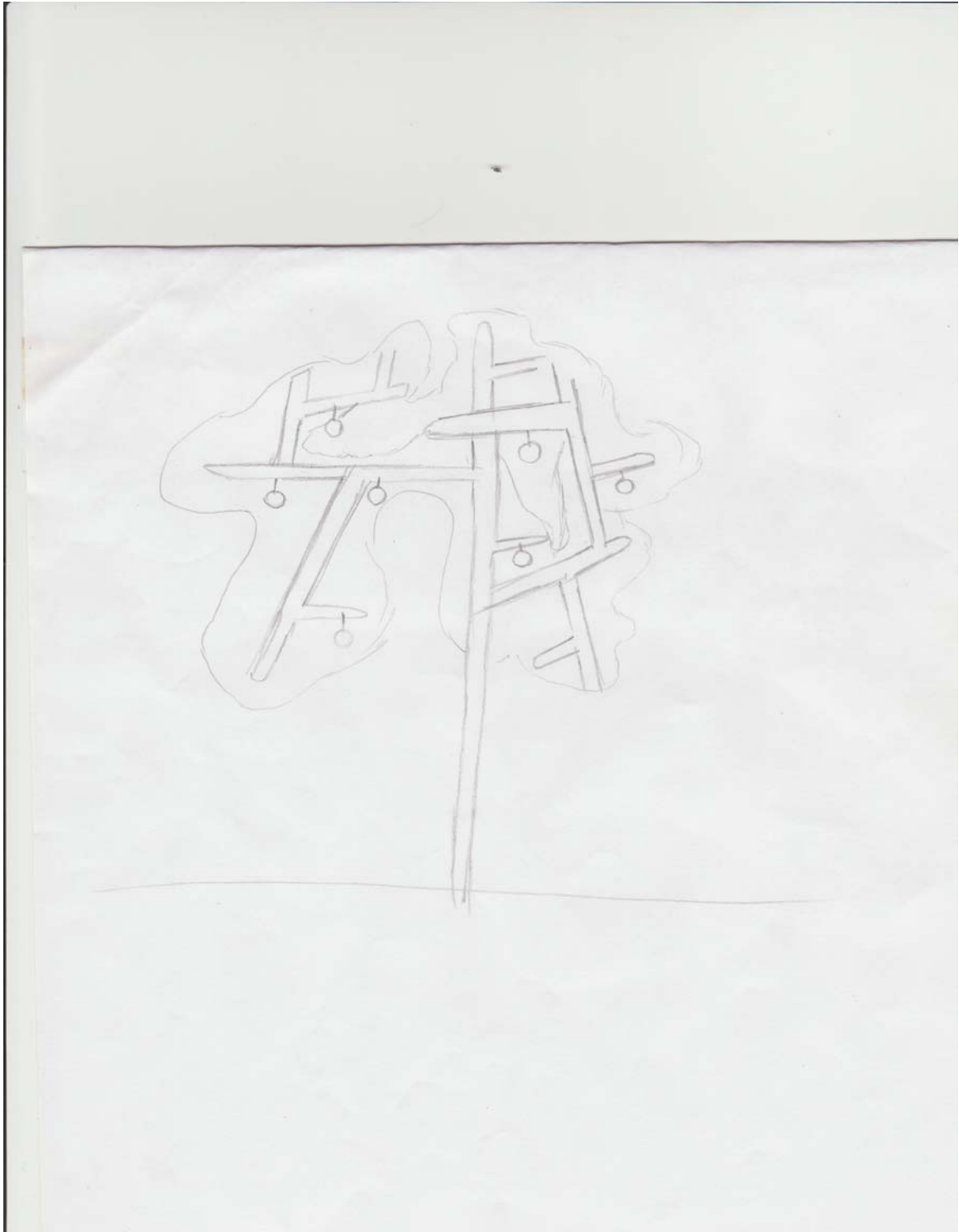


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 9: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 9: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



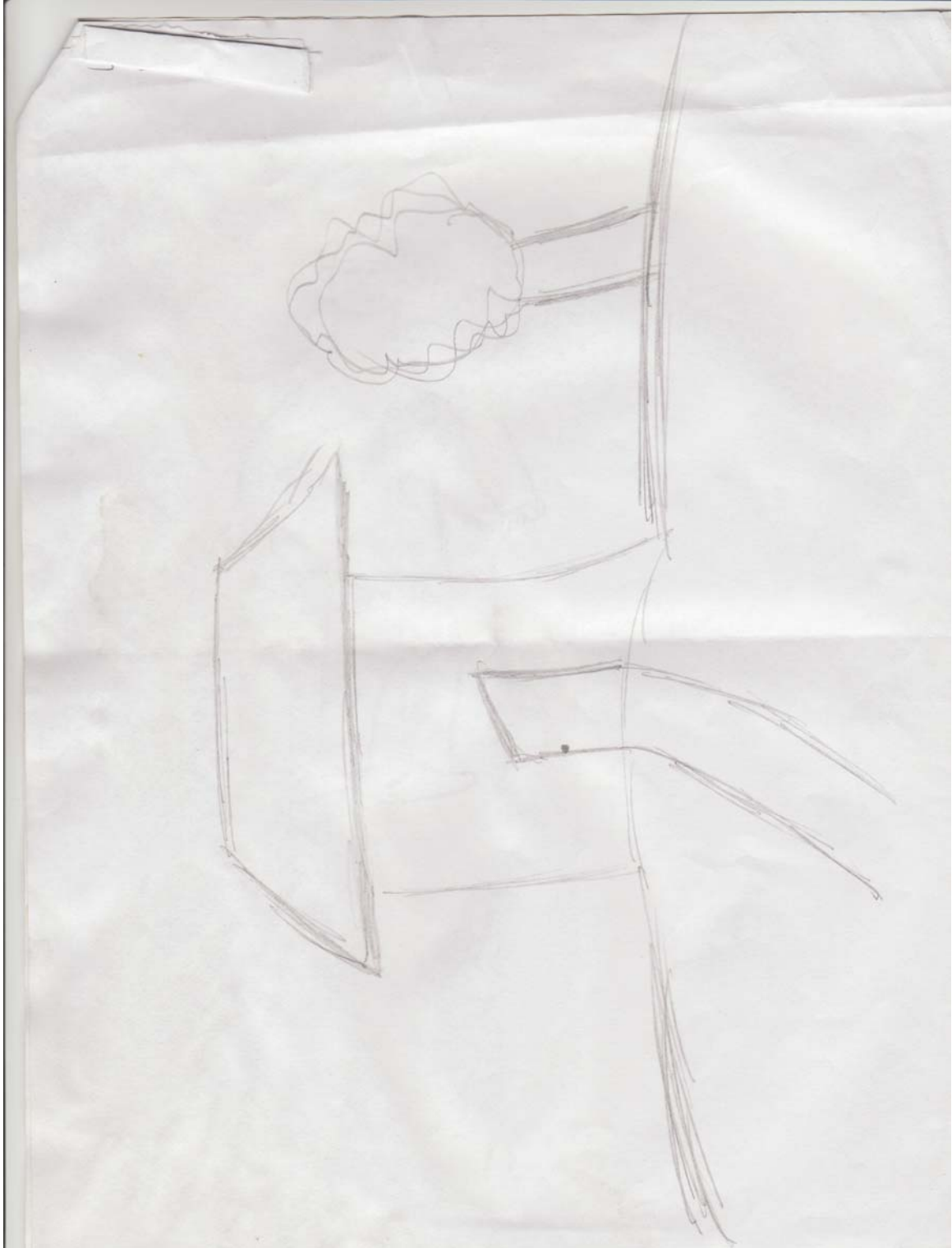


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 10: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

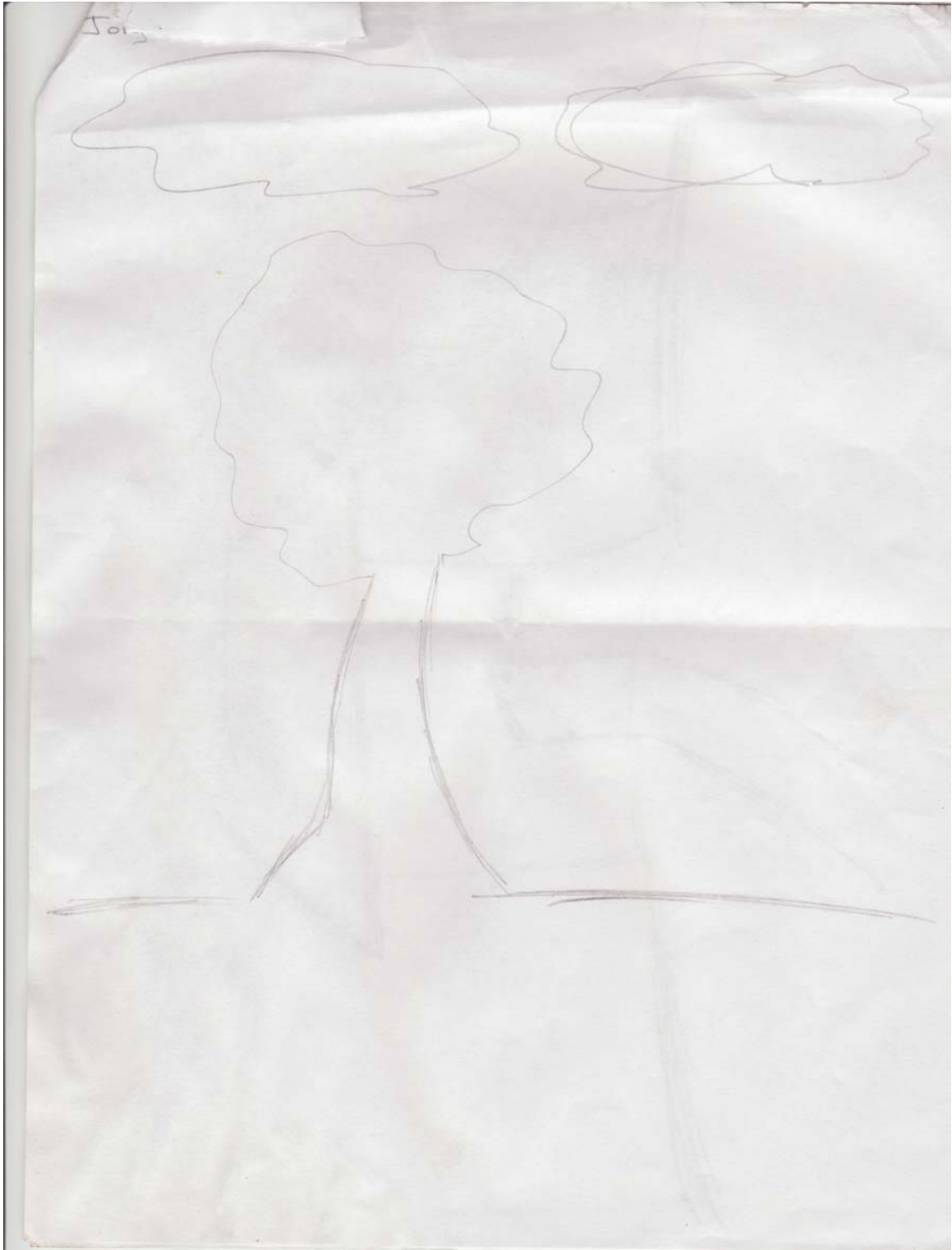


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 10: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 10: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

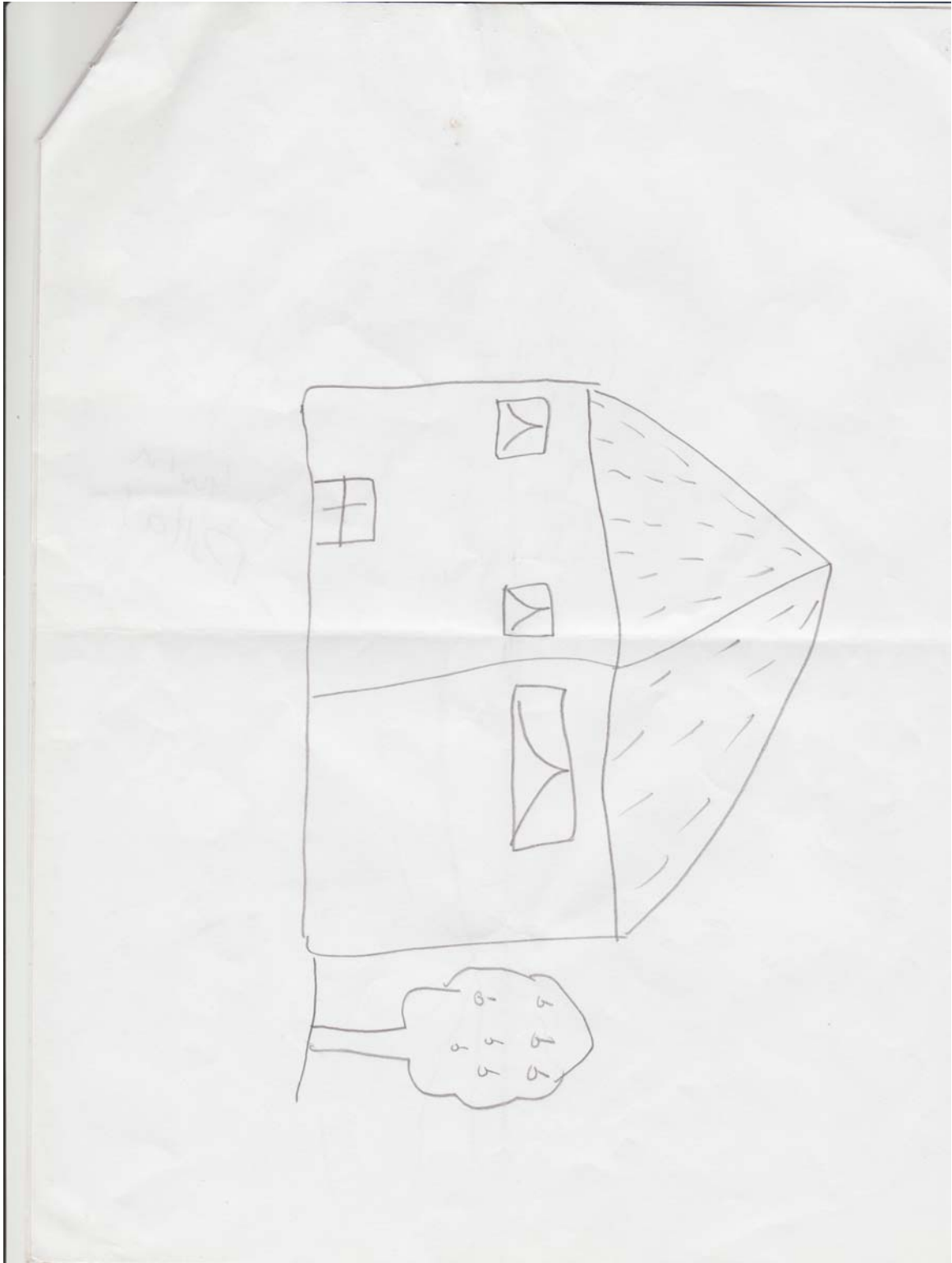


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO VIDEOJUGADOR 11: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

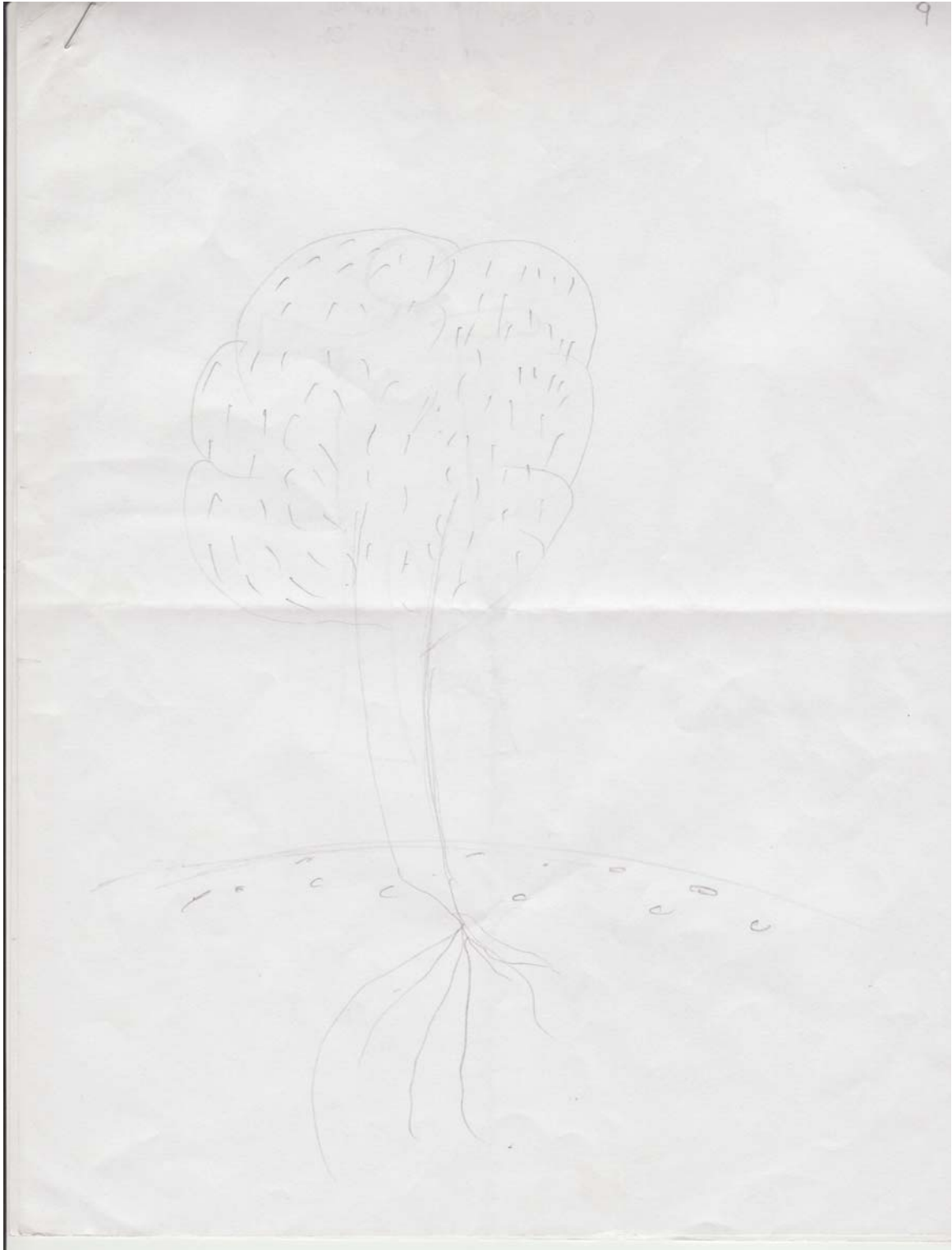


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO VIDEOJUGADOR 11: ARBOL



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 11: FIHURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SIJETO VIDEOJUGADOR 12: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 12: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 12: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

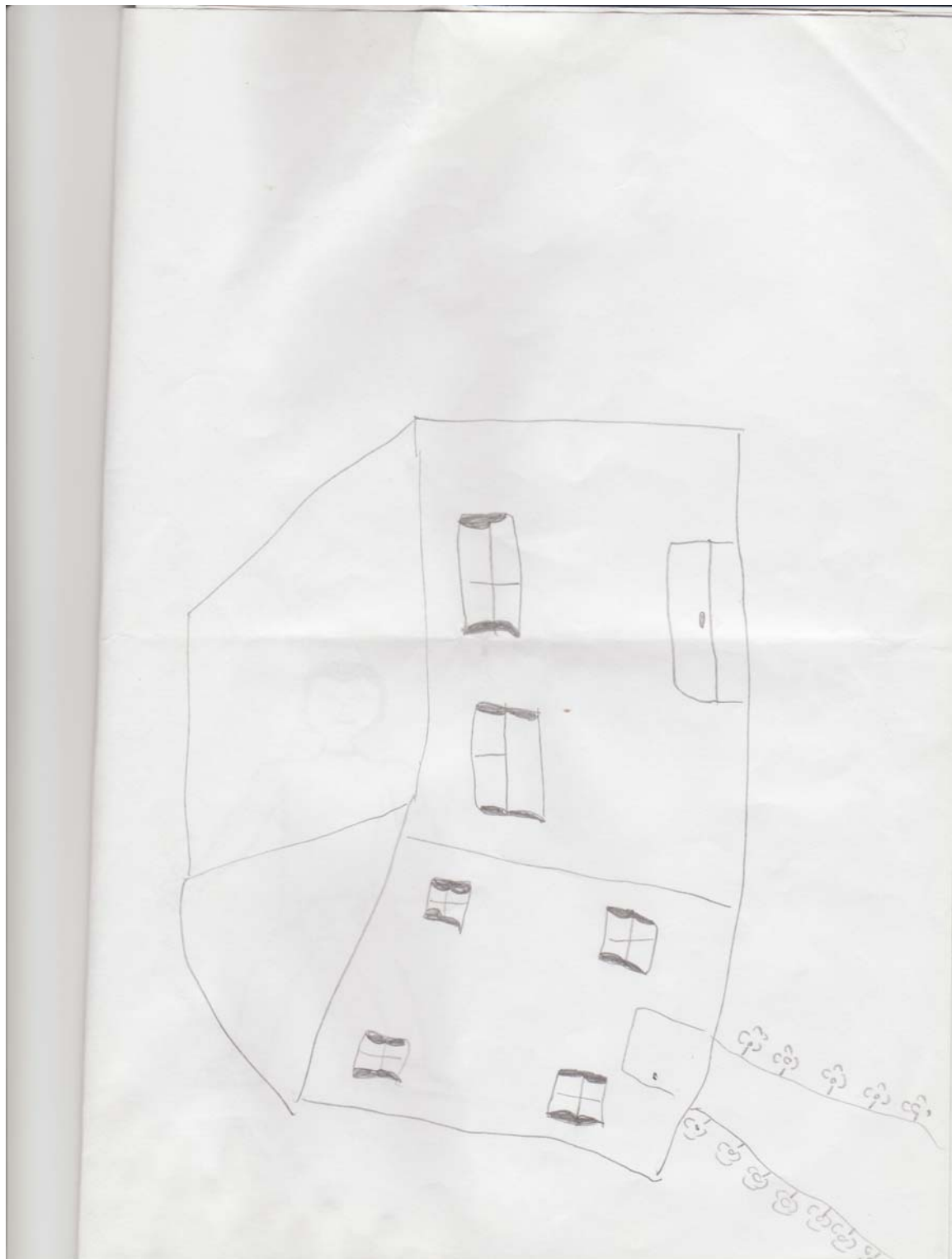


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 13: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

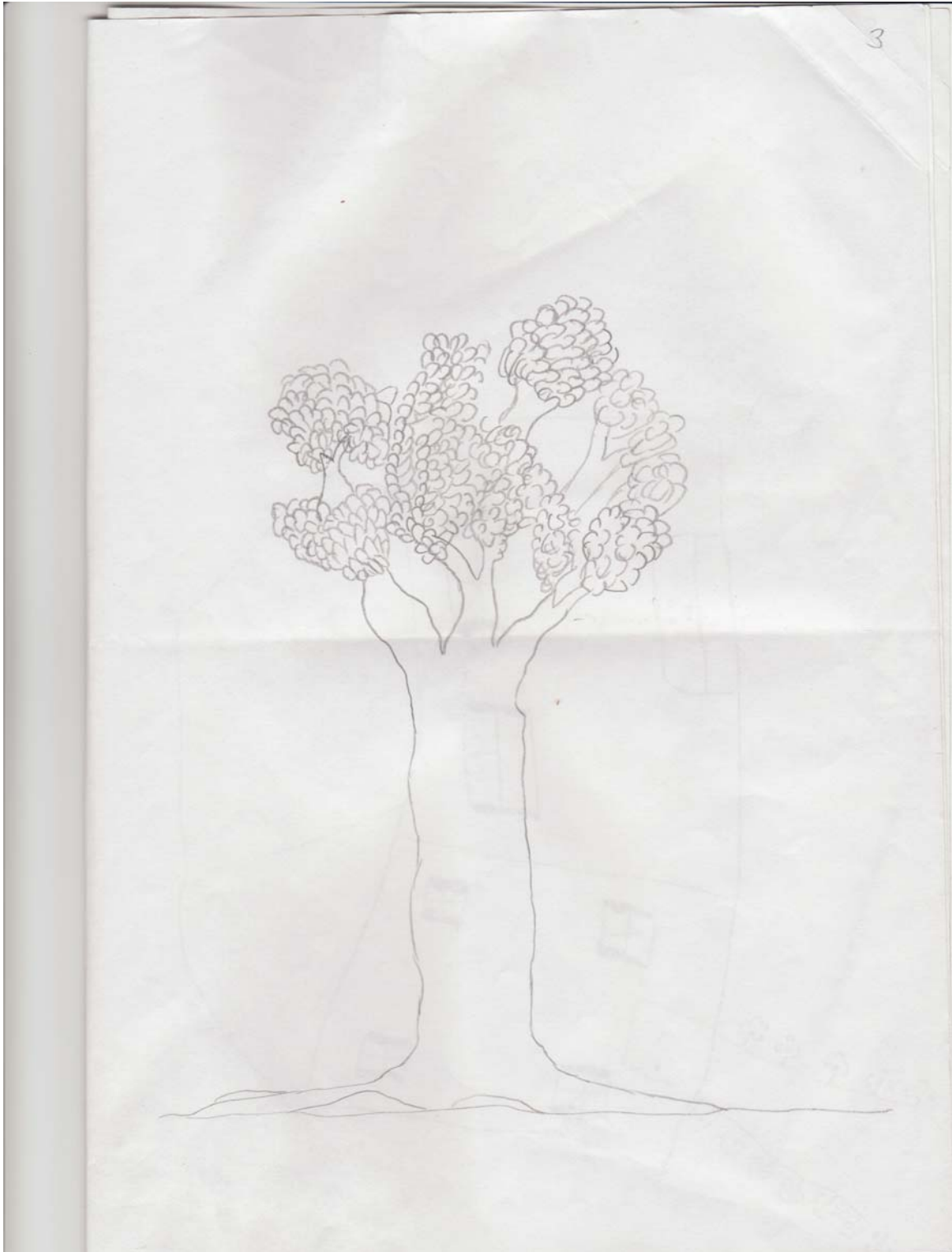


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO VIDEOJUGADOR 13: ARBOL



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

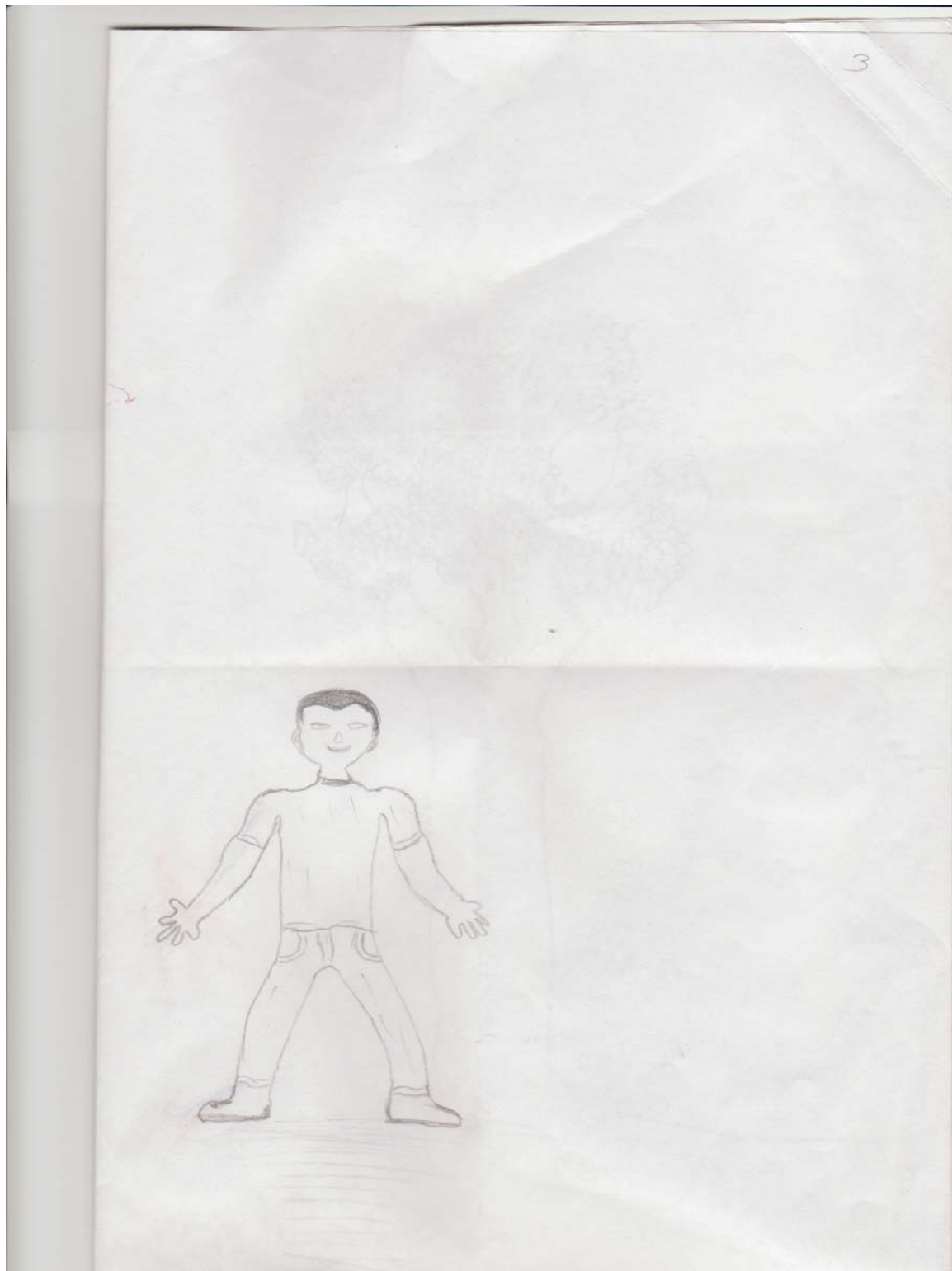


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 13: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

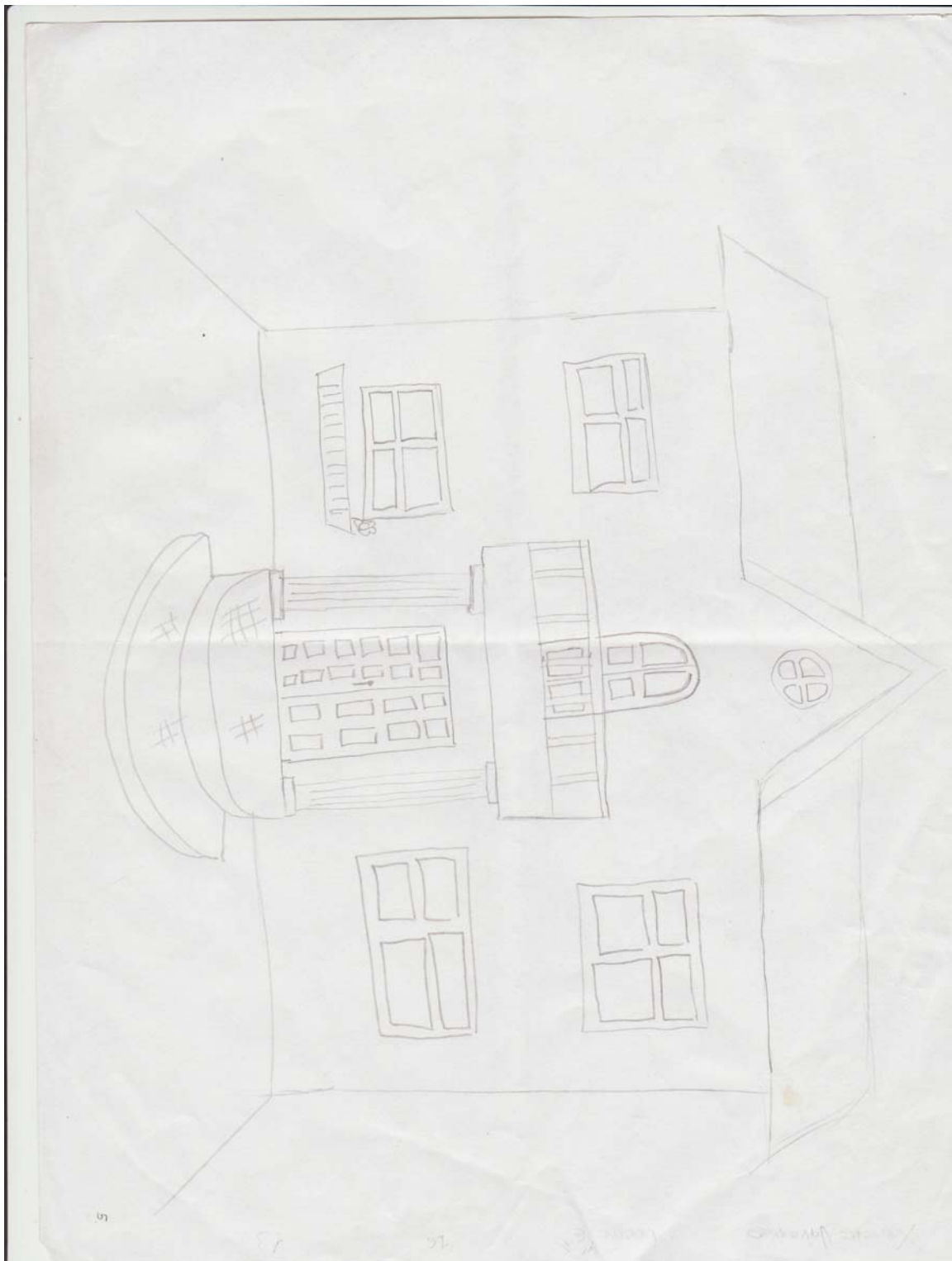


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 14: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

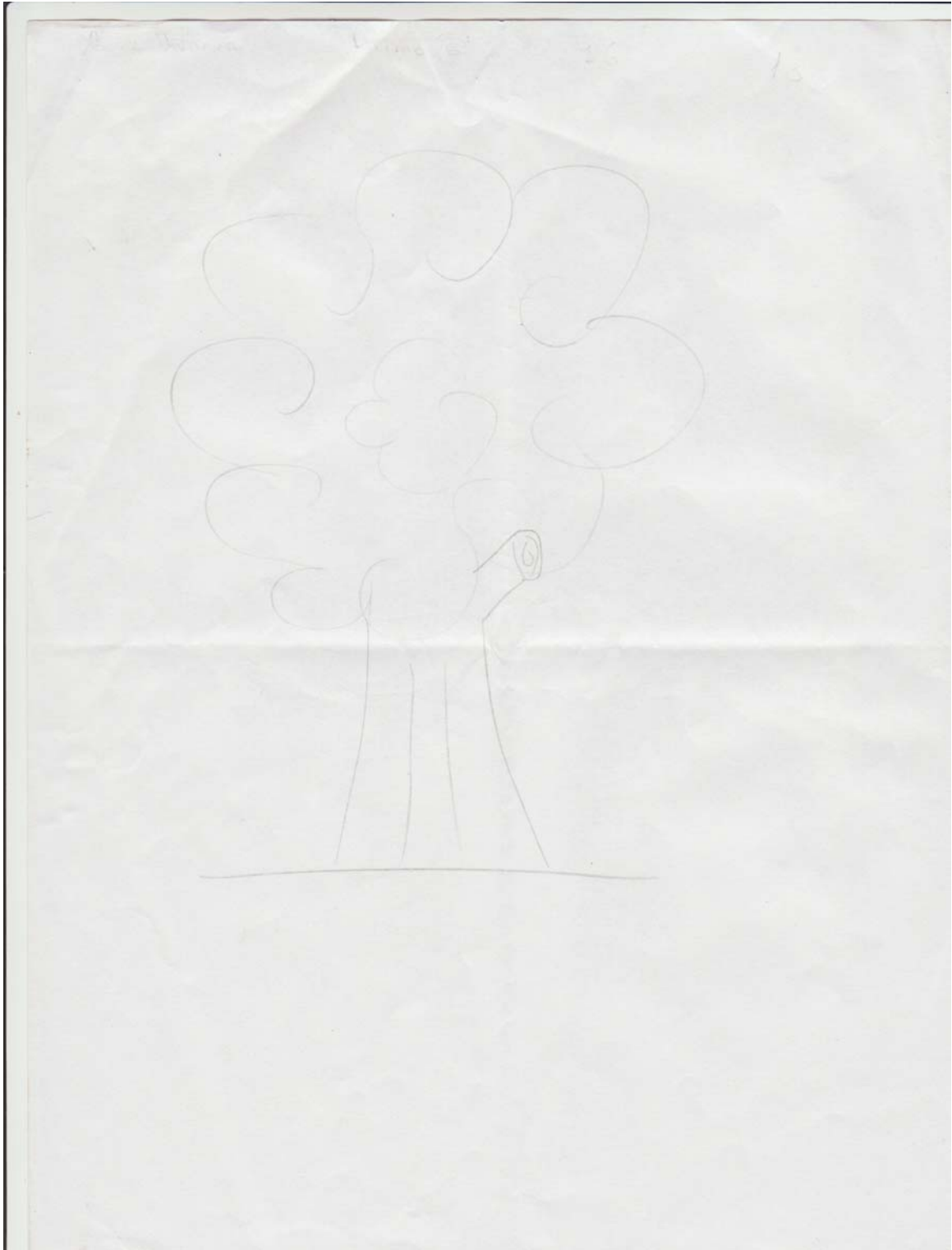


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO VIDEOJUGADOR 14: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO VIDEOJUGADOR 14: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**DIBUJOS CORRESPONDIENTES A:**

**NO VIDEOJUGADORES**

**ORDEN:**

**SUJETOS DEL 1 AL 14**

**TRES ÁREAS DIBUJADAS**

**TOTALIZAN:**

**42 DIBUJOS**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



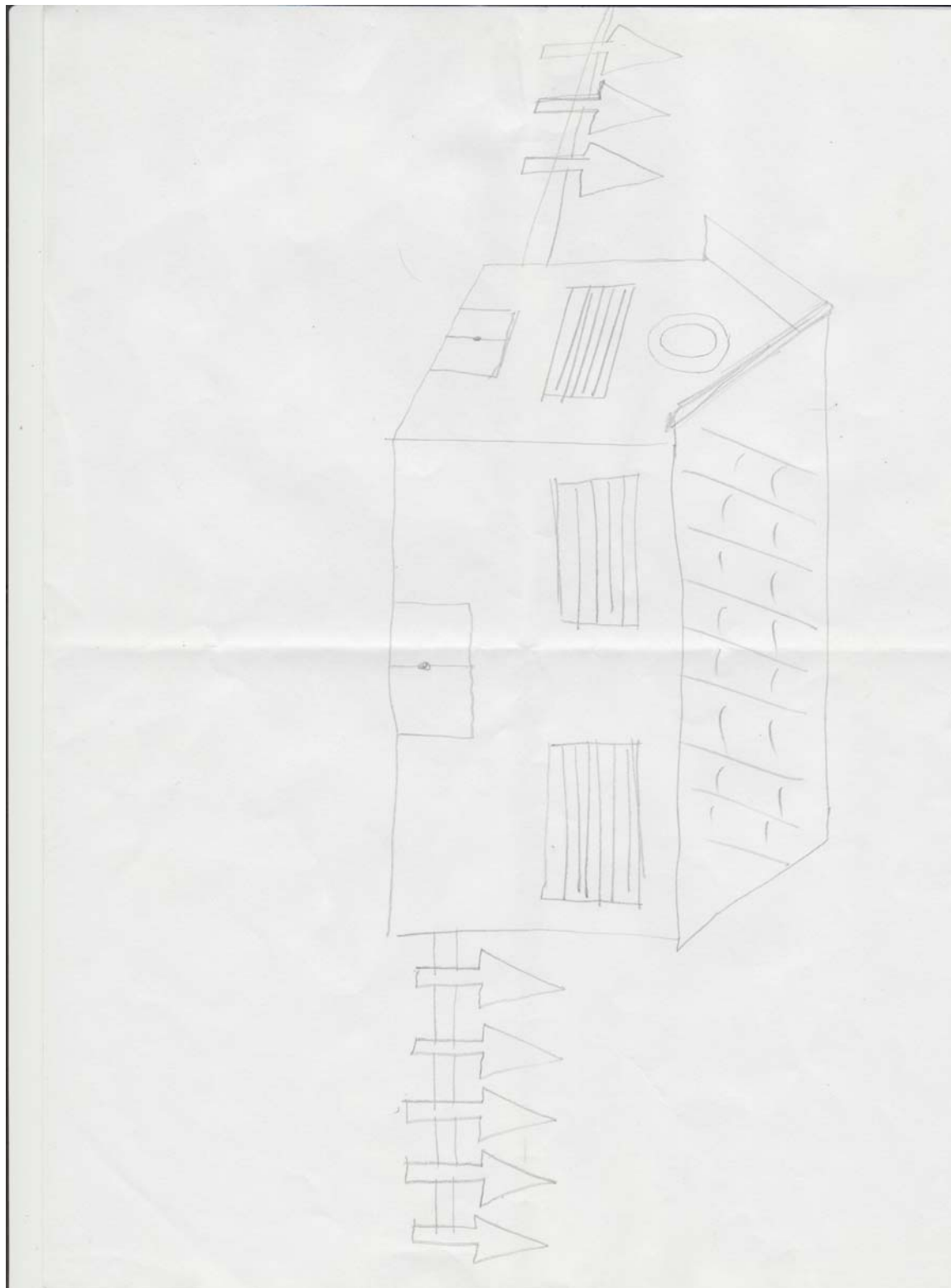


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 1: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

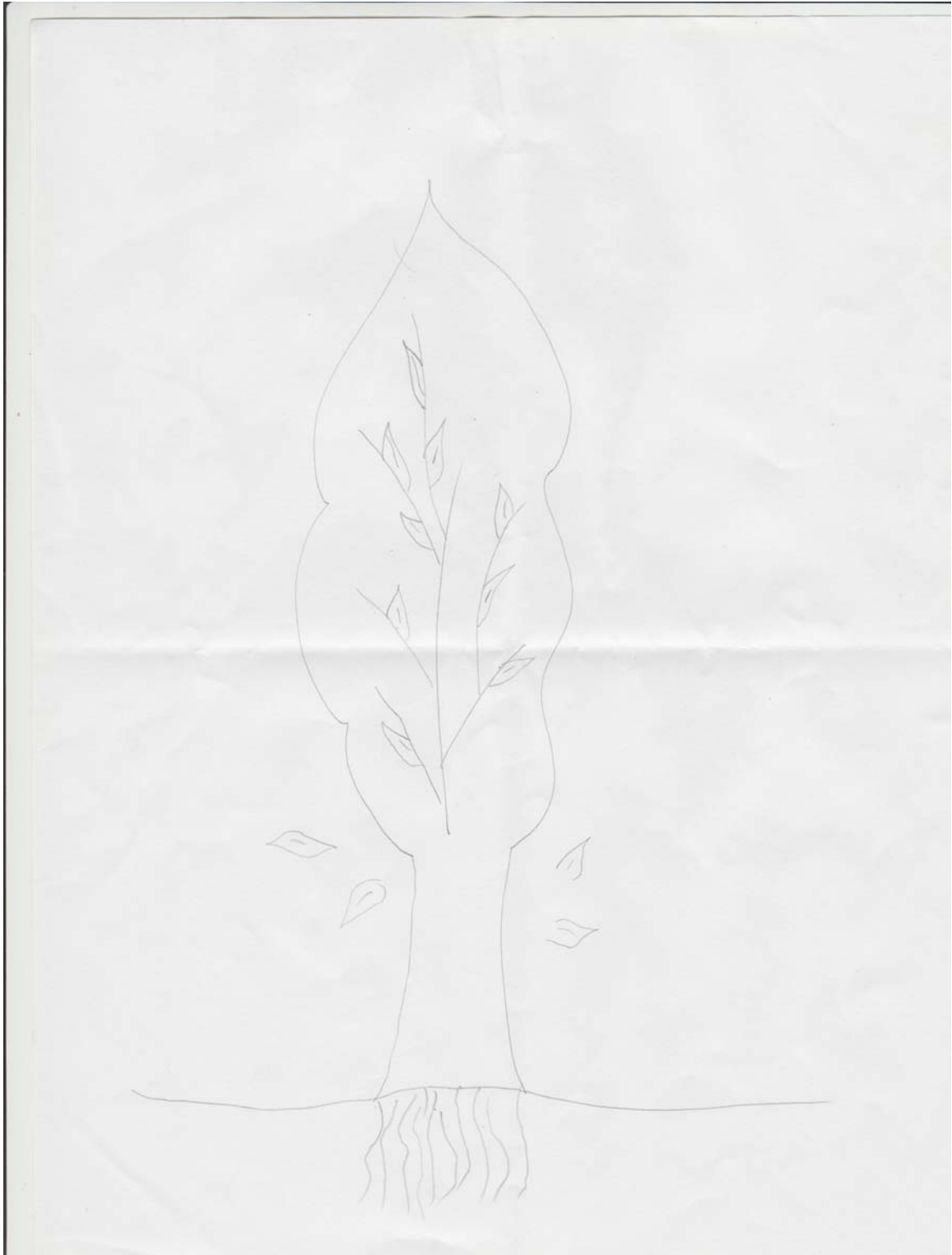


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR1: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

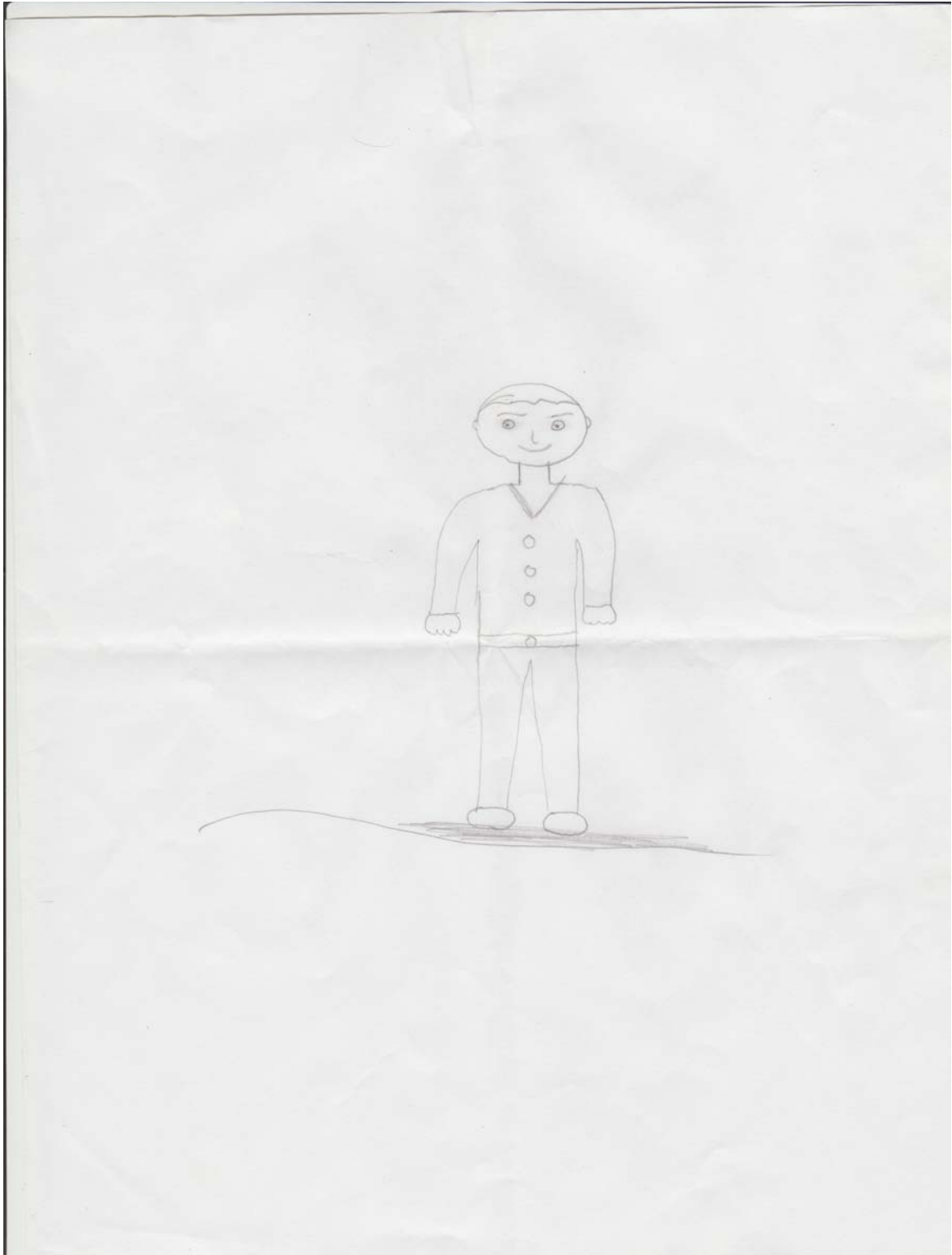


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 1: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

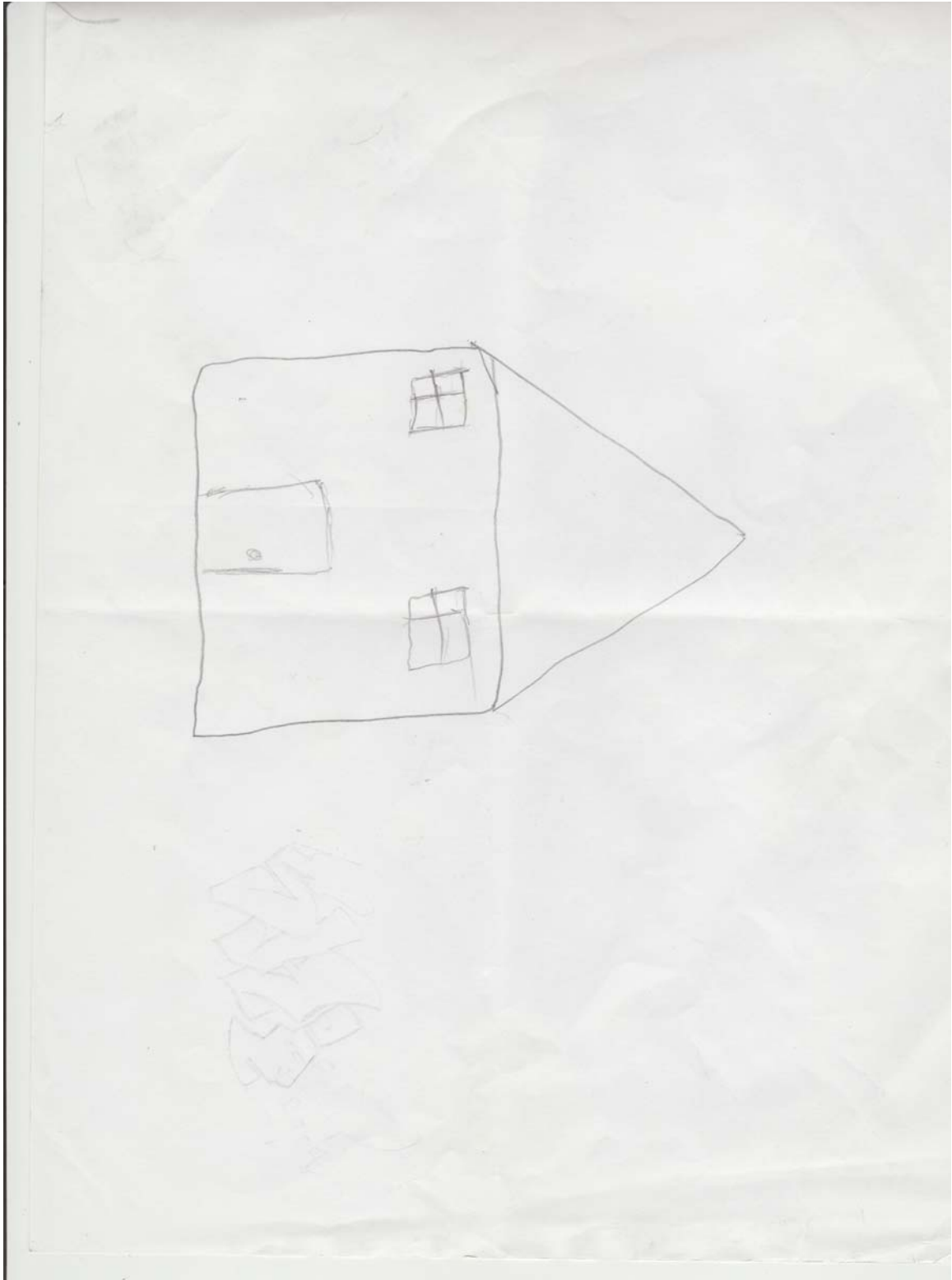


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 2: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 2: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 2: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

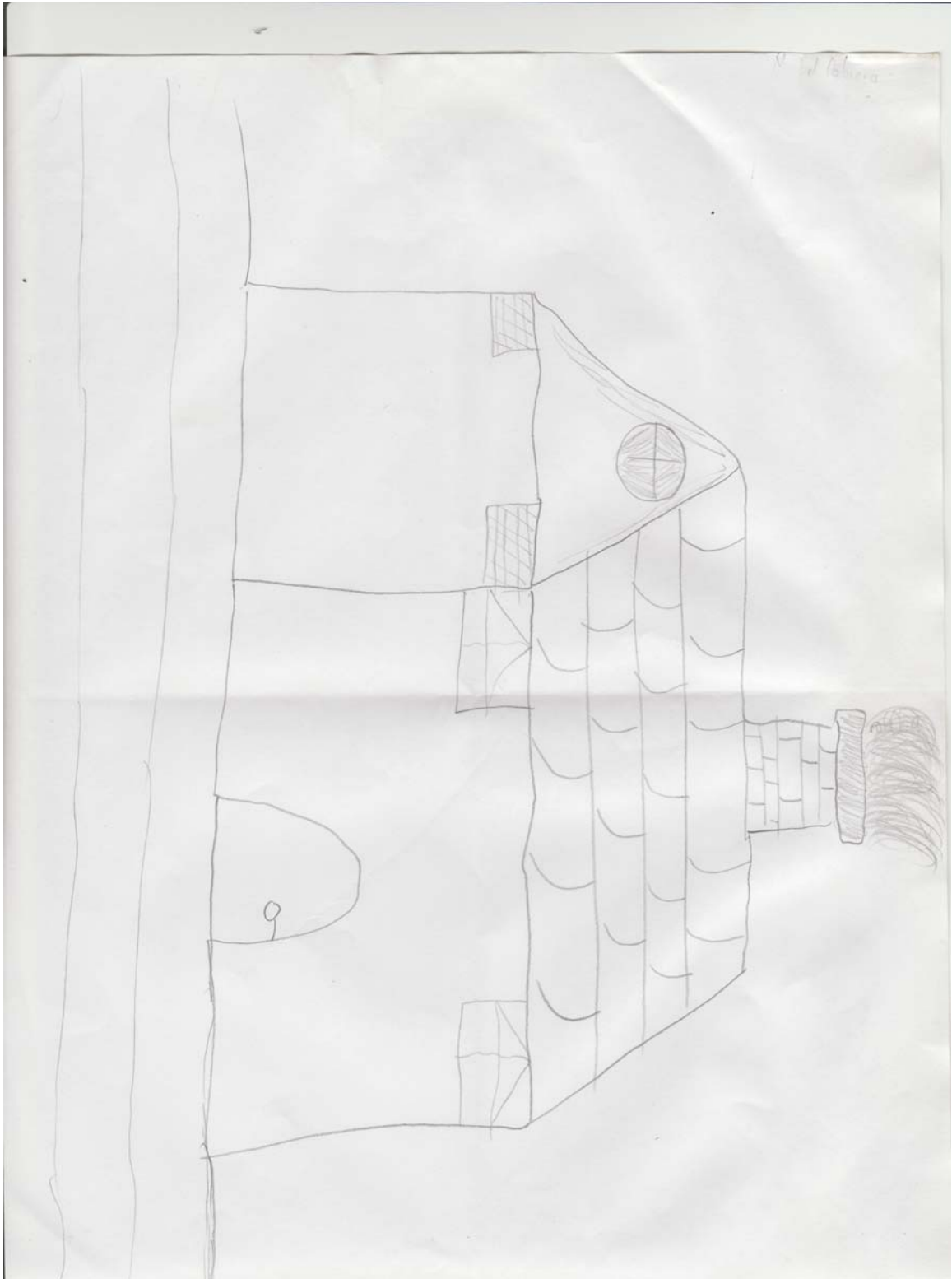


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 3: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 3: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

### **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 3: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

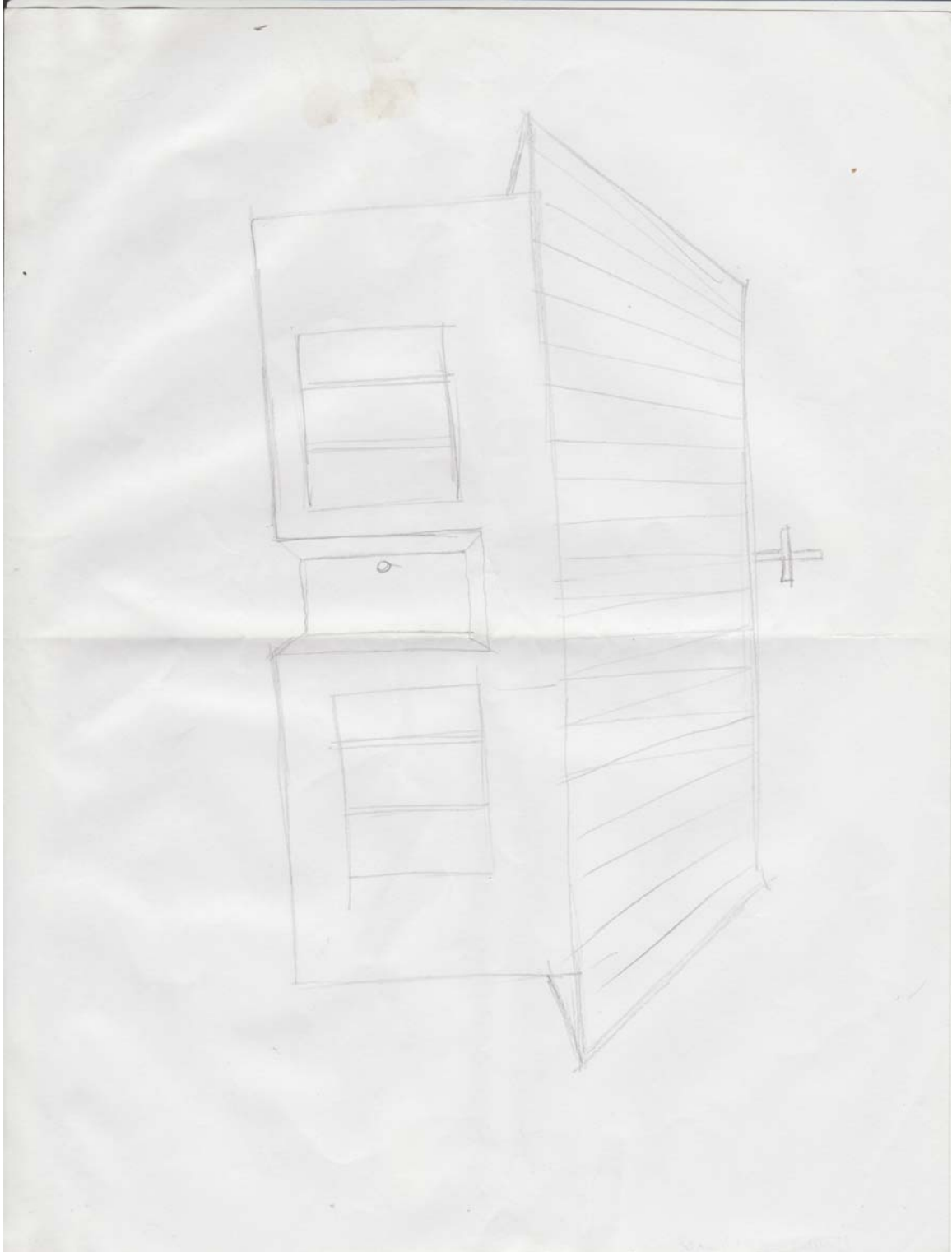


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 4: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 4: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

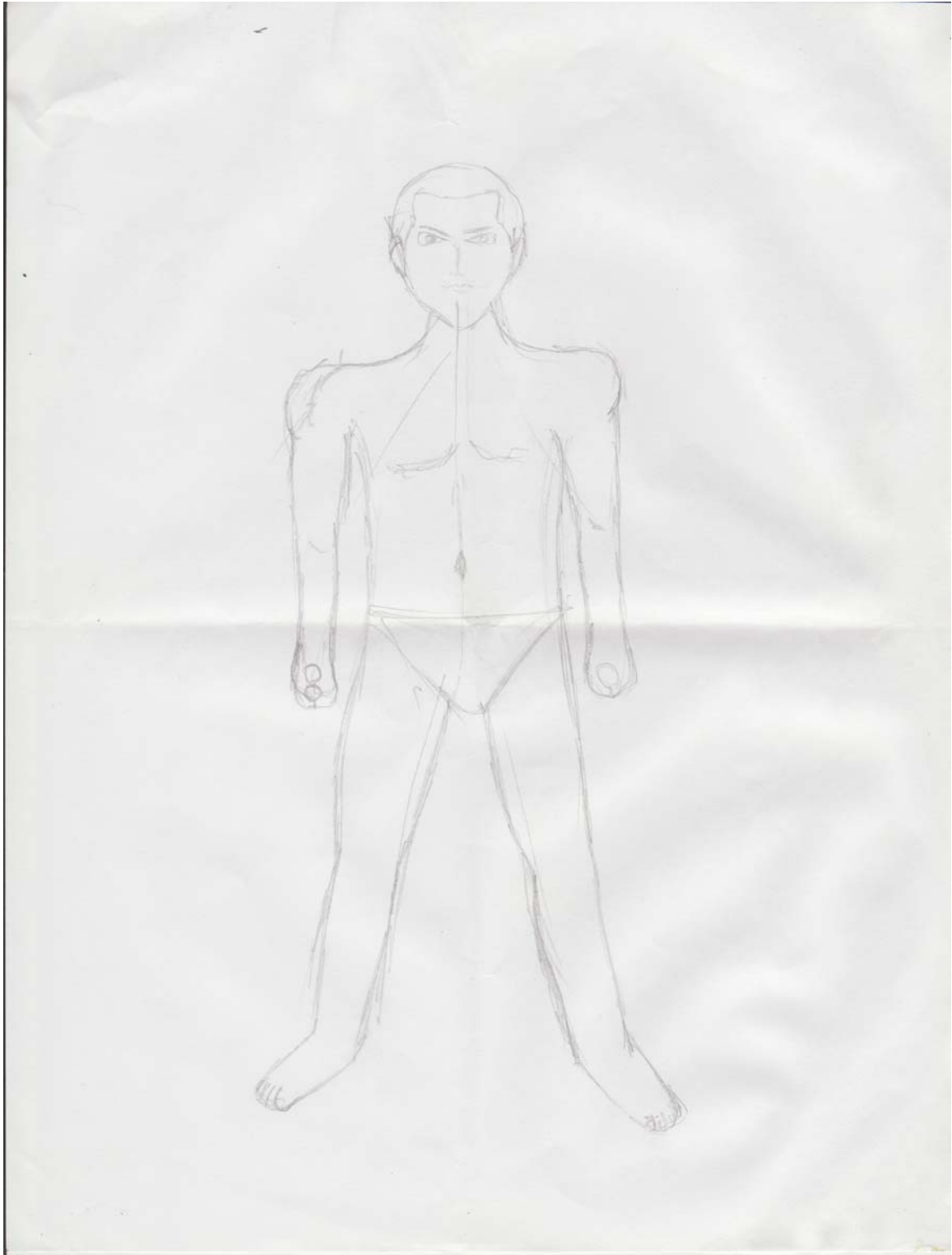


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 4: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO NO VIDEOJUGADOR 5: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 5: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 5: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

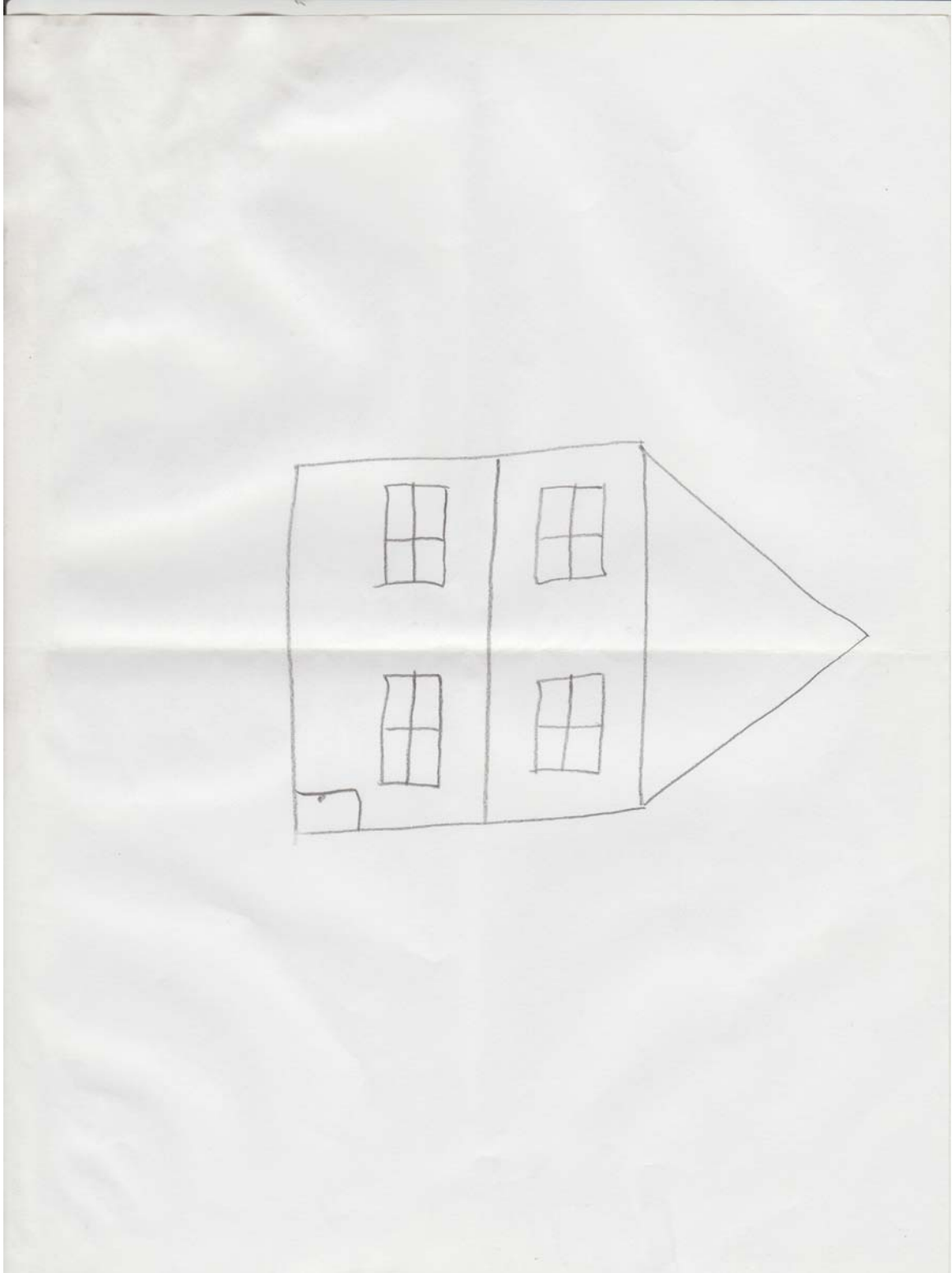


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 6: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



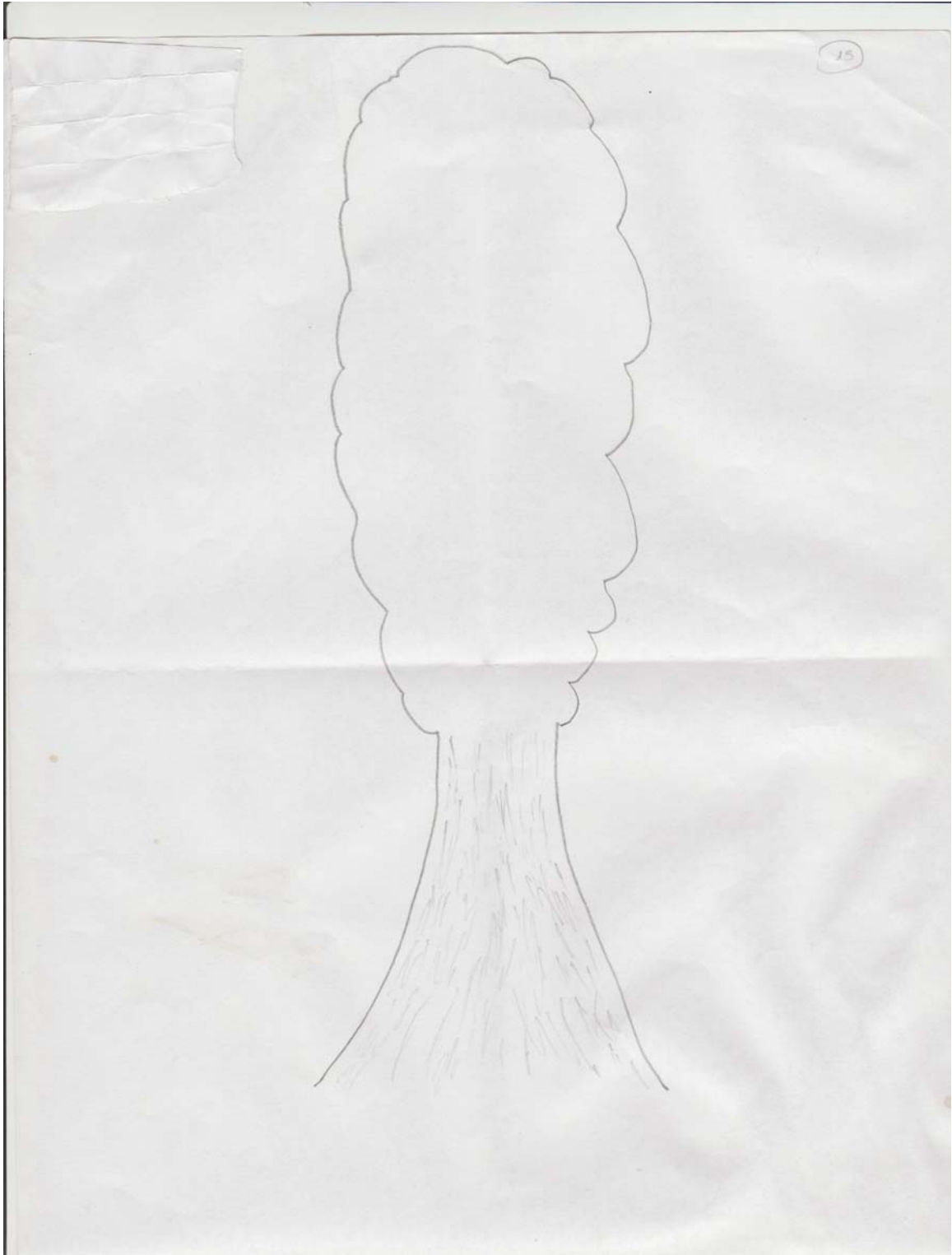


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO NO VIDEOJUGADOR 6: ARBOL



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 6: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

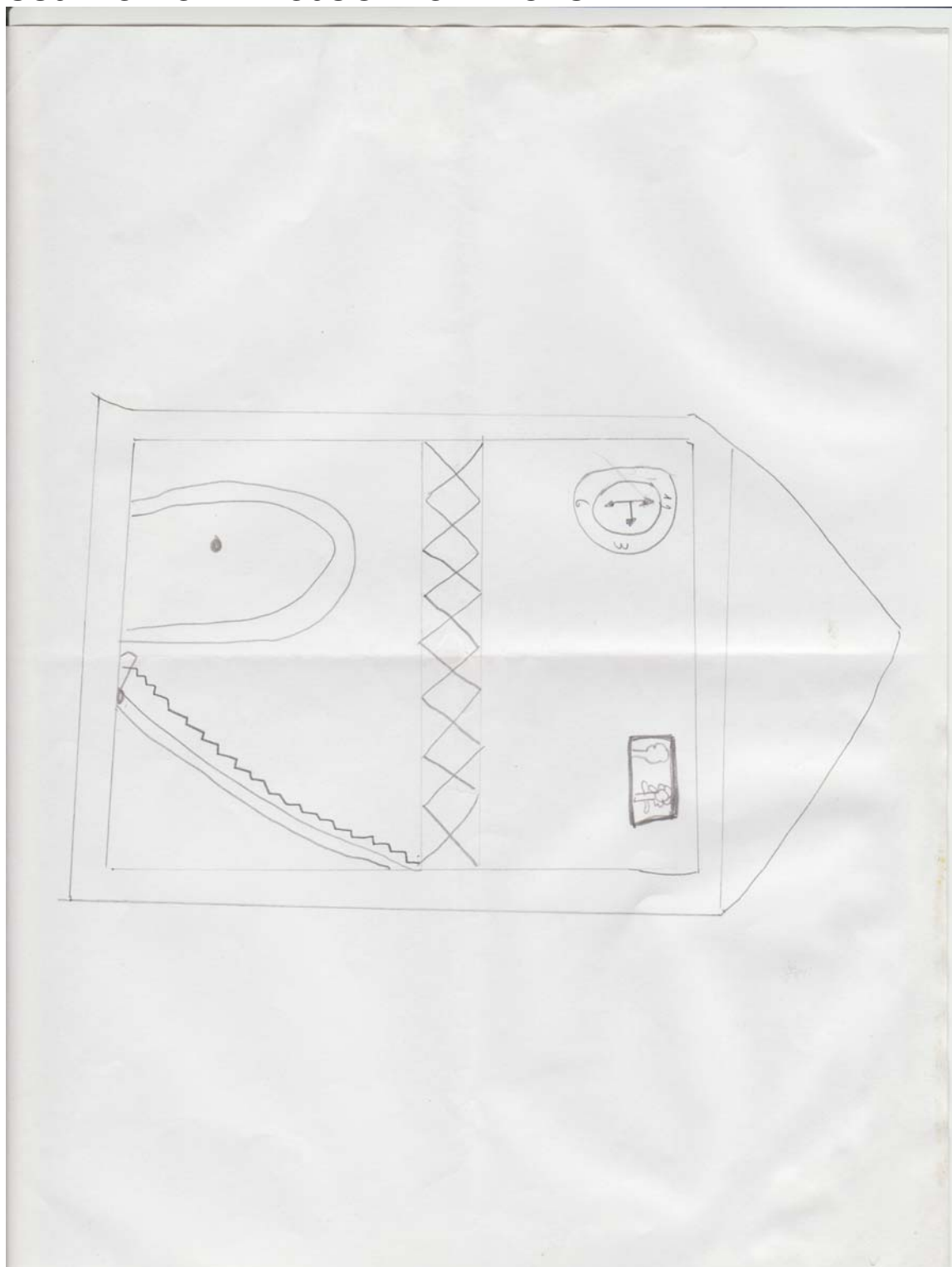


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**"INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO"**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 7: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

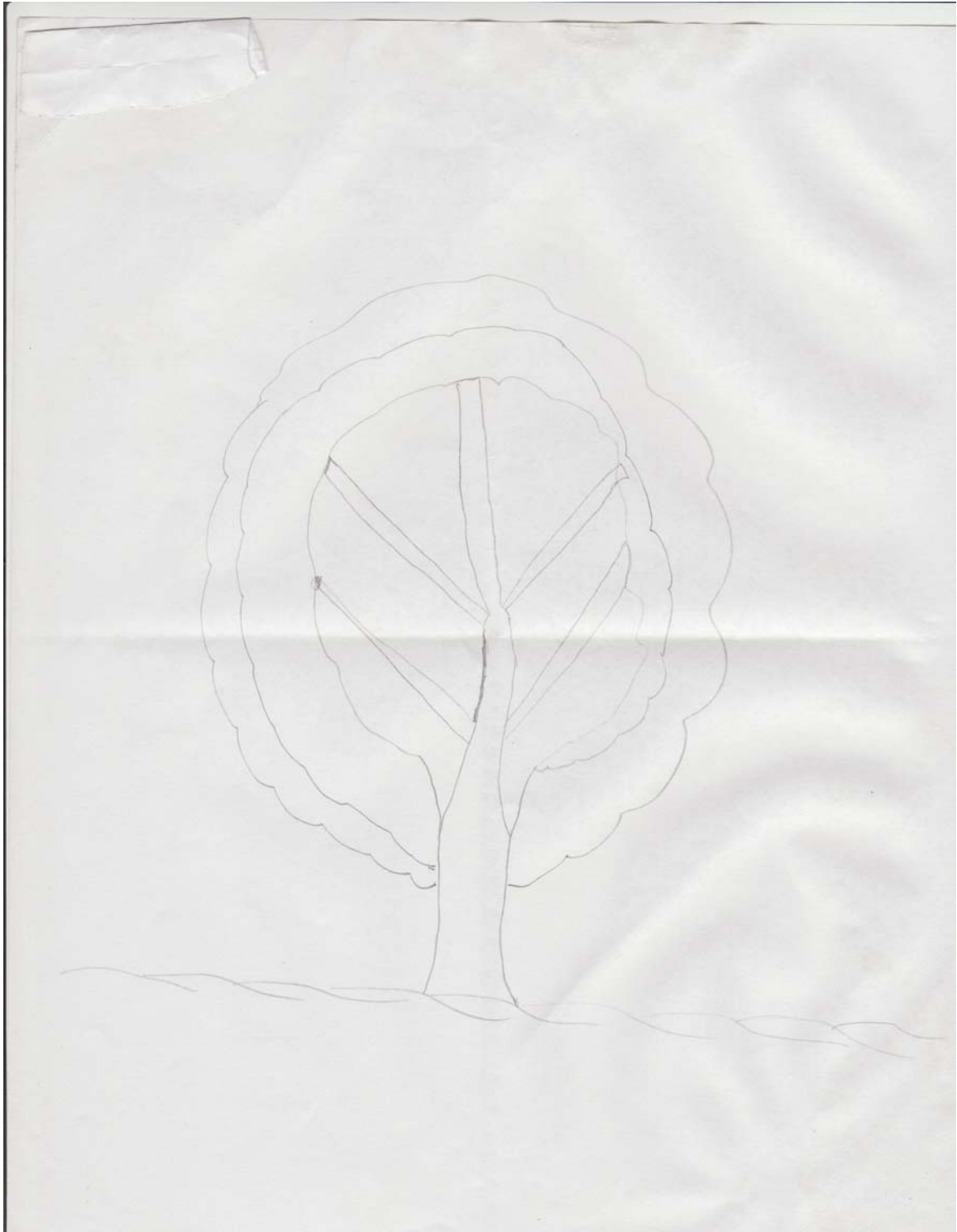


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 7: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

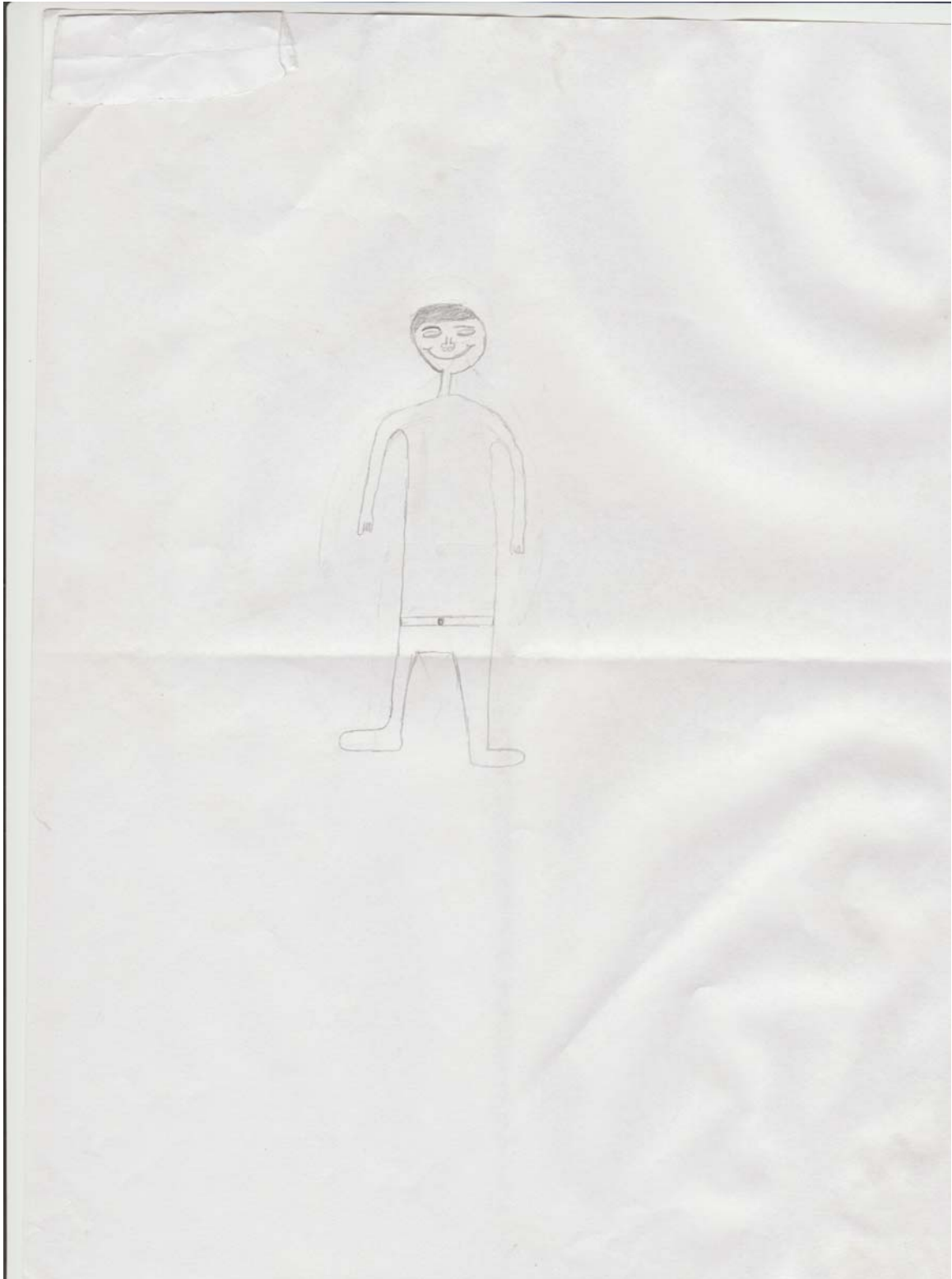


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 7: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

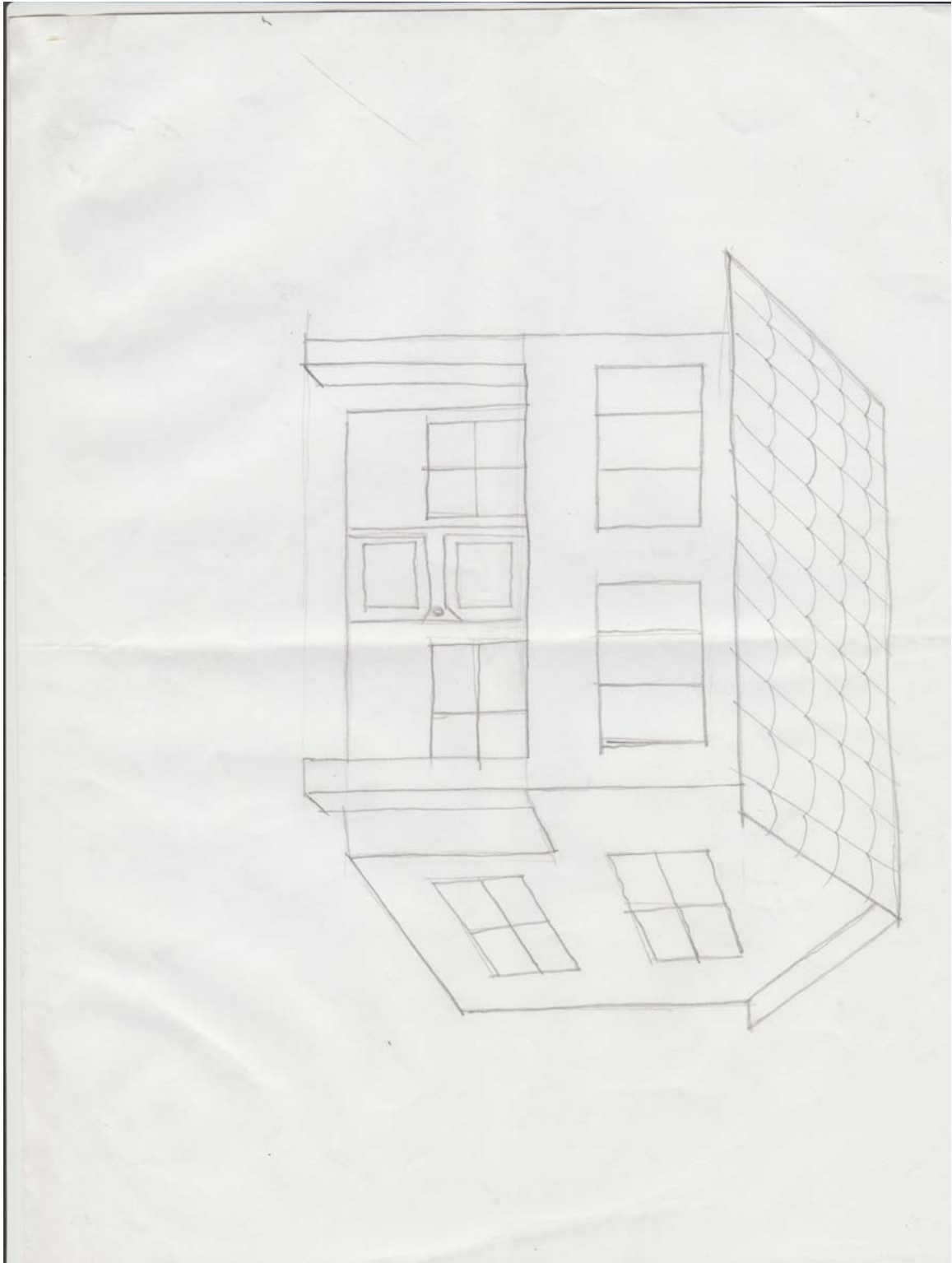


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 8: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

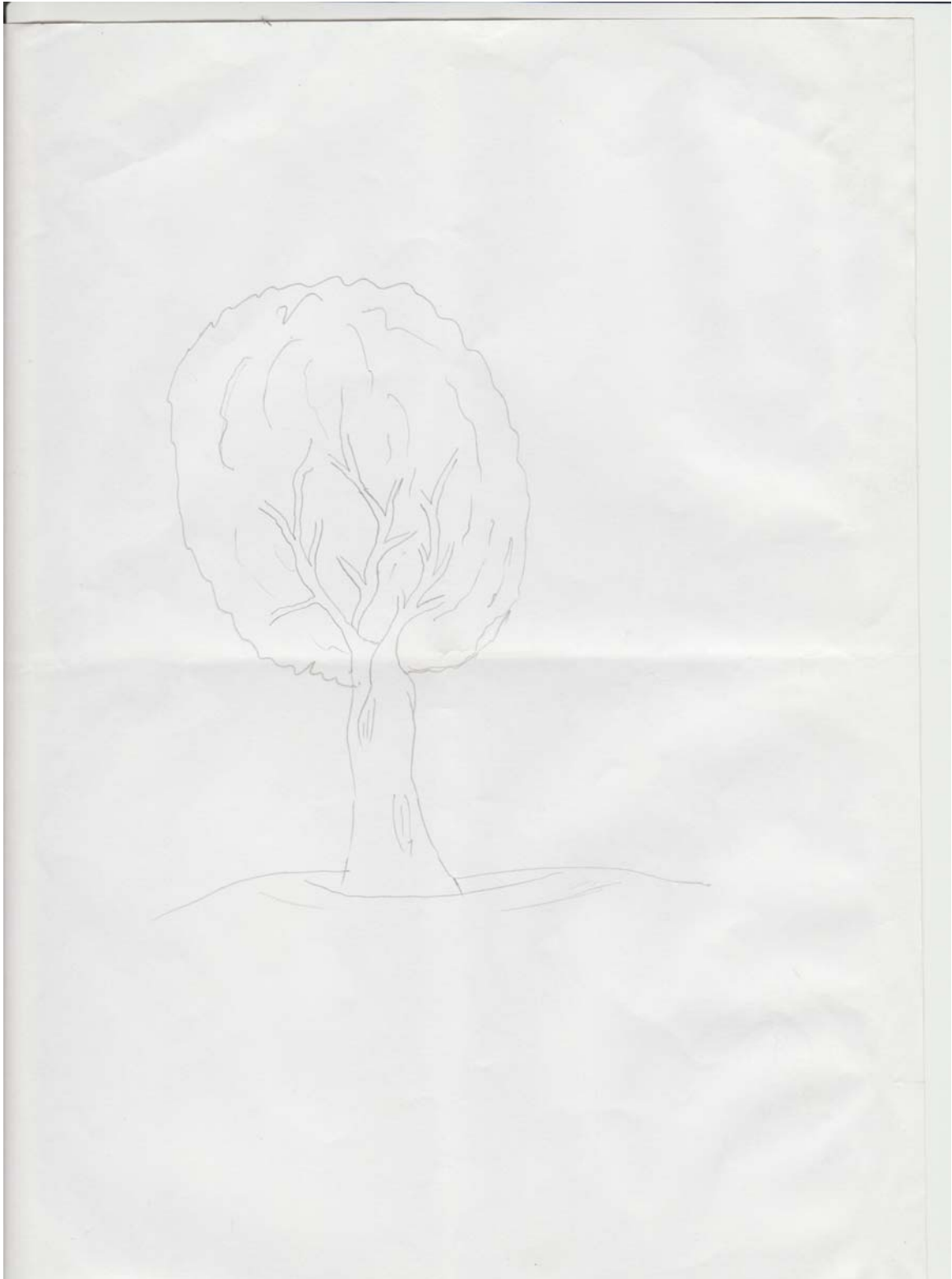


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 8: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 8: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



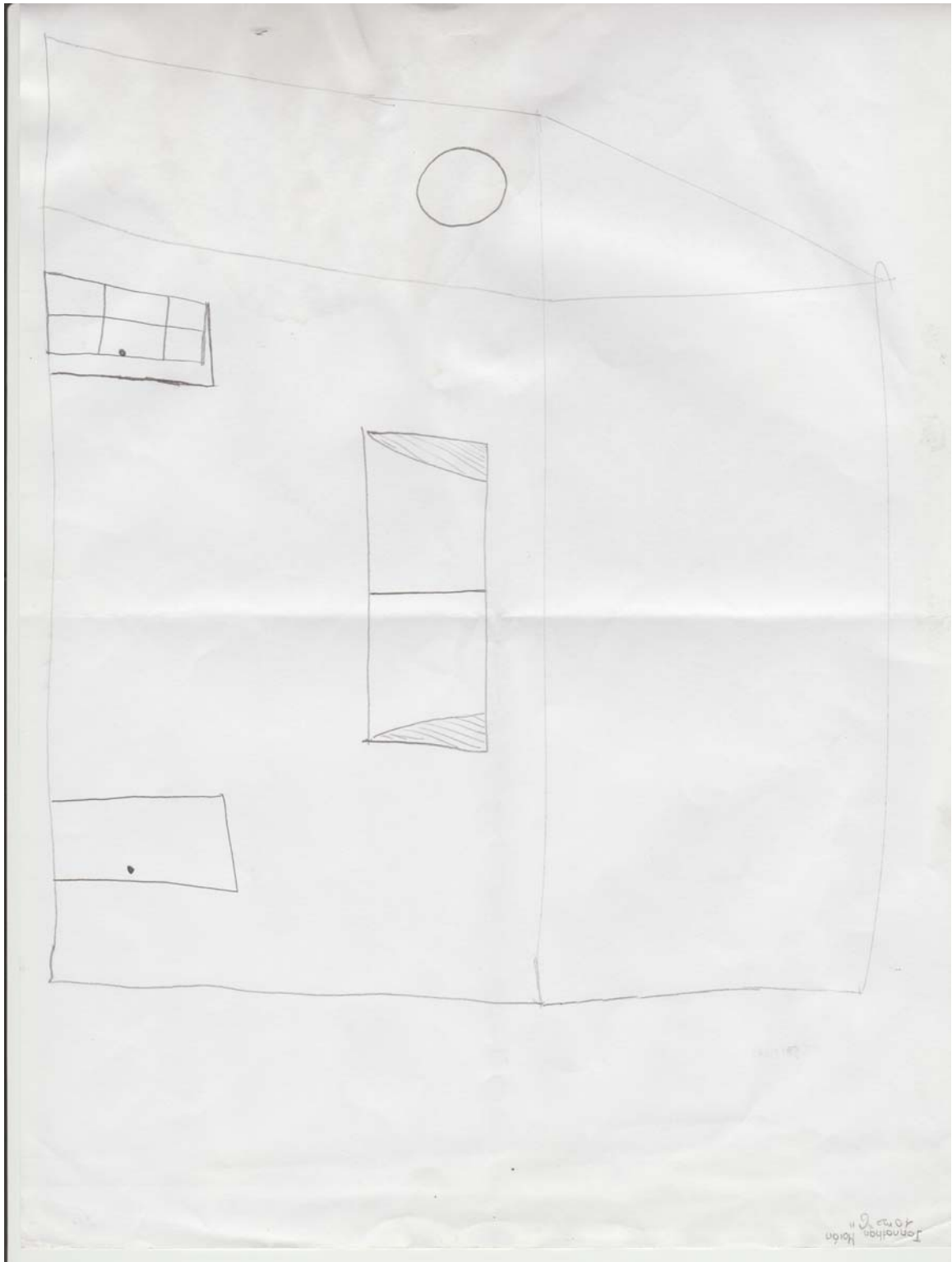


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 9: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

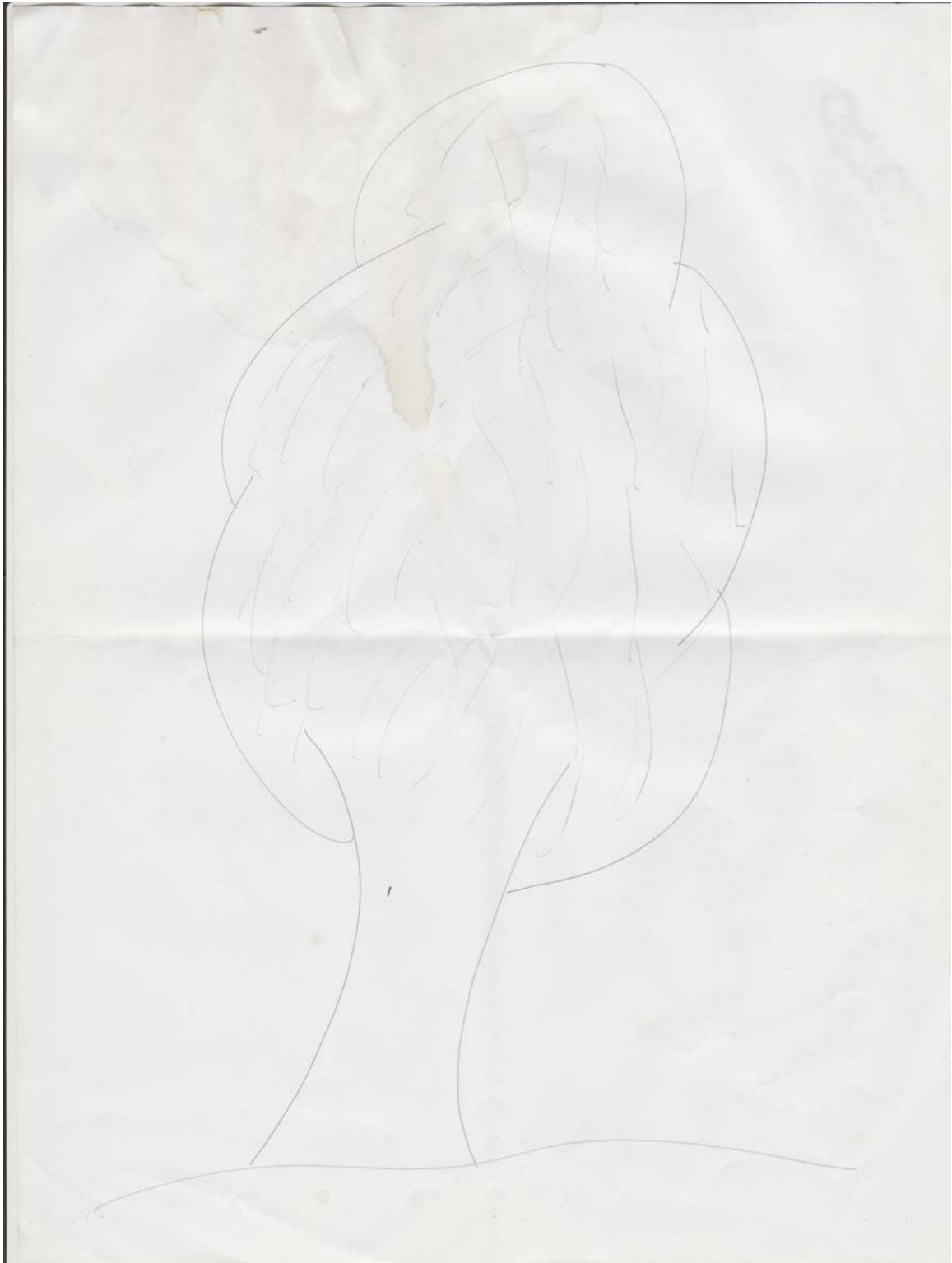


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 9: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO NO VIDEOJUGADOR 9: FIGURA HUMANA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

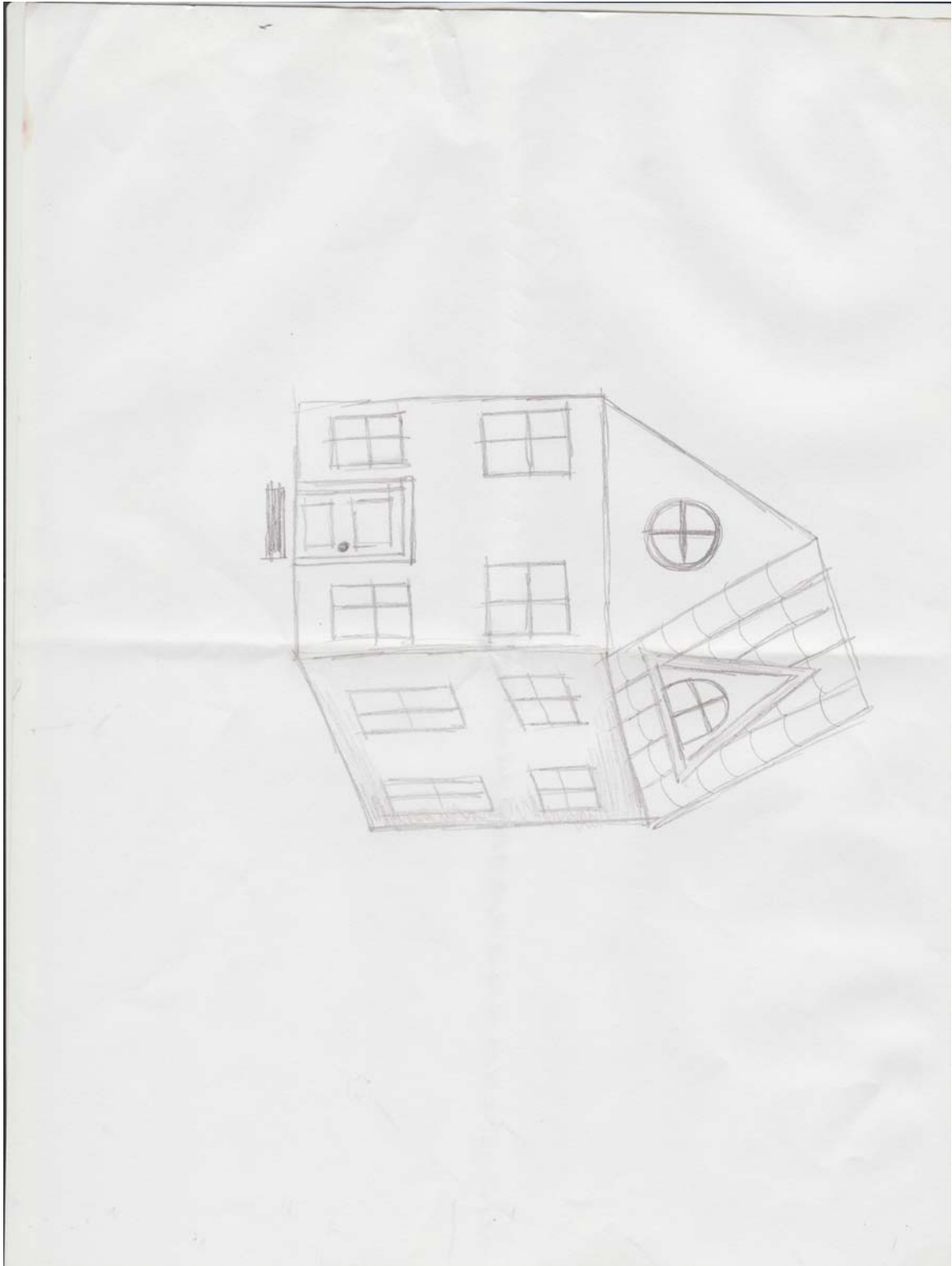


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 10: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 10: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 10: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

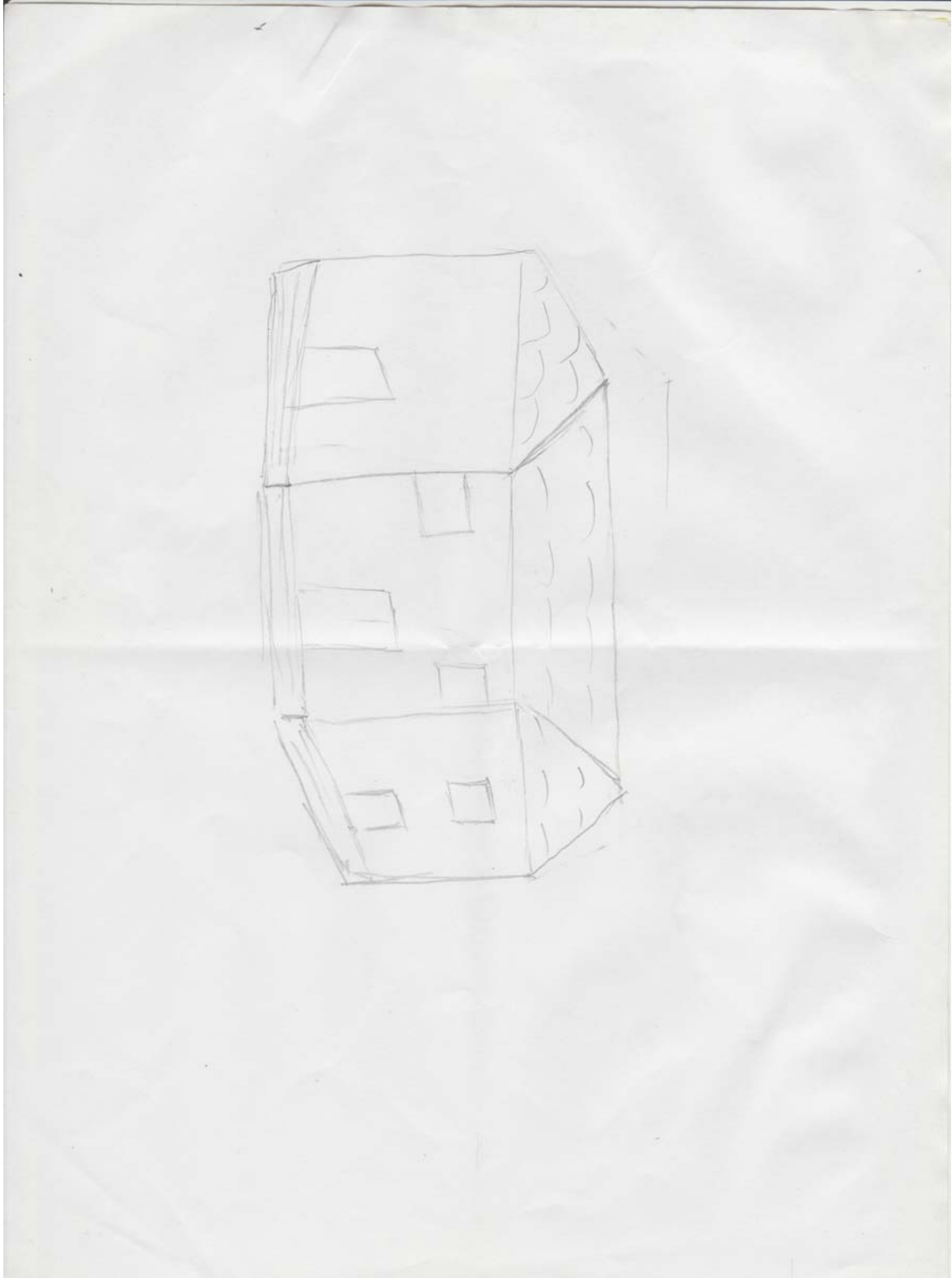


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 11: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

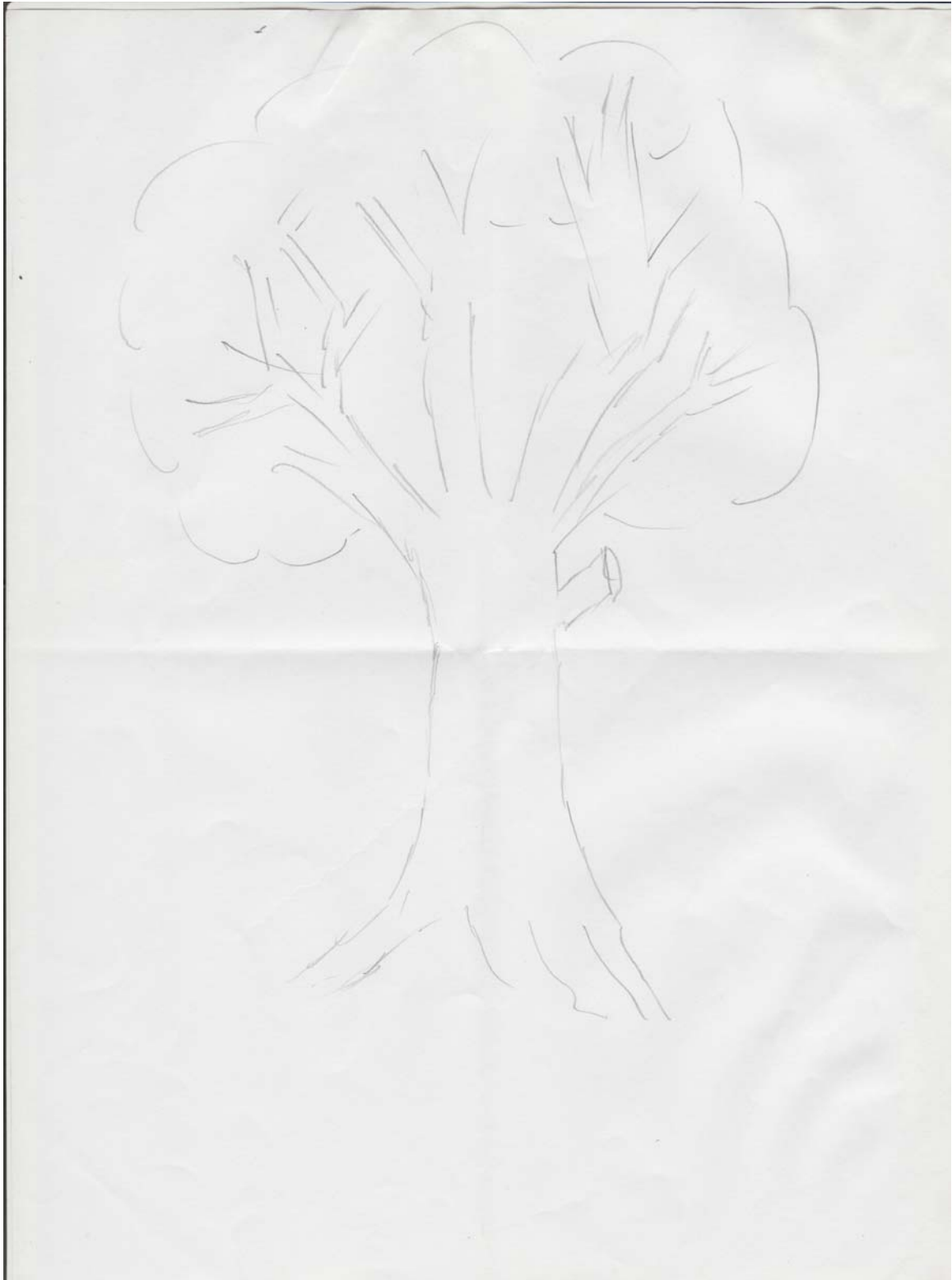


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 11: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 11: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

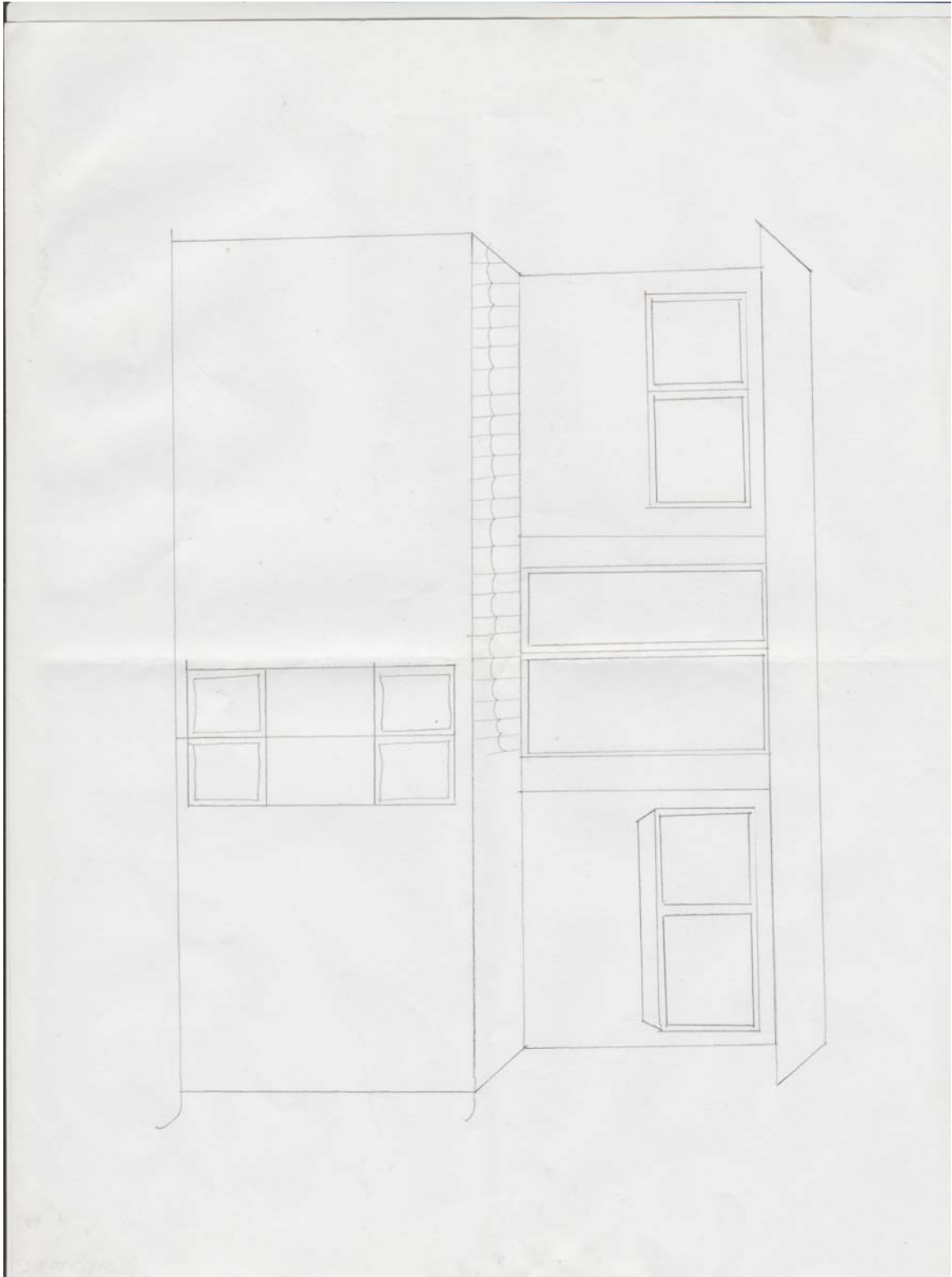


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 12: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

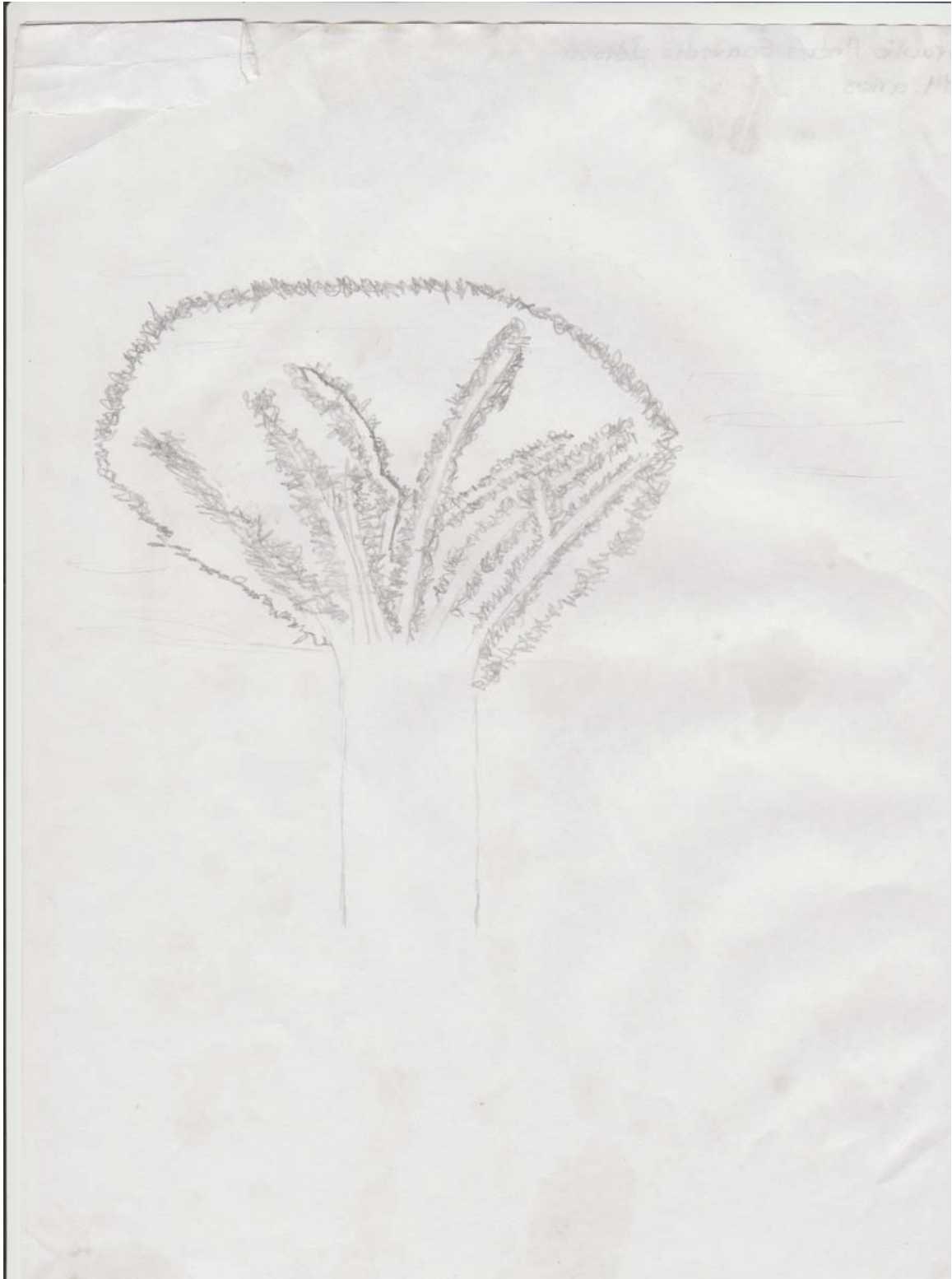


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 12: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

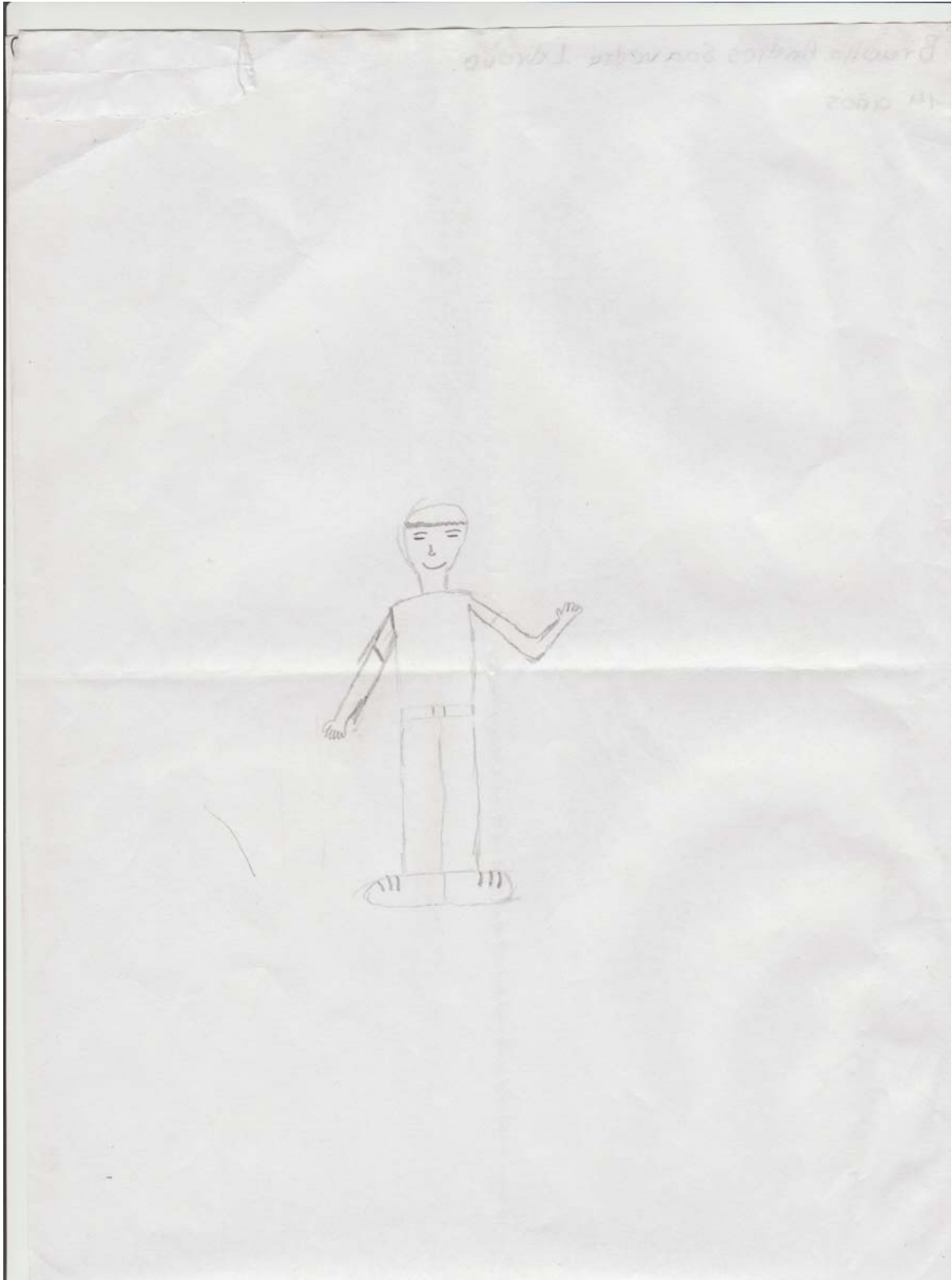


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 12: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**

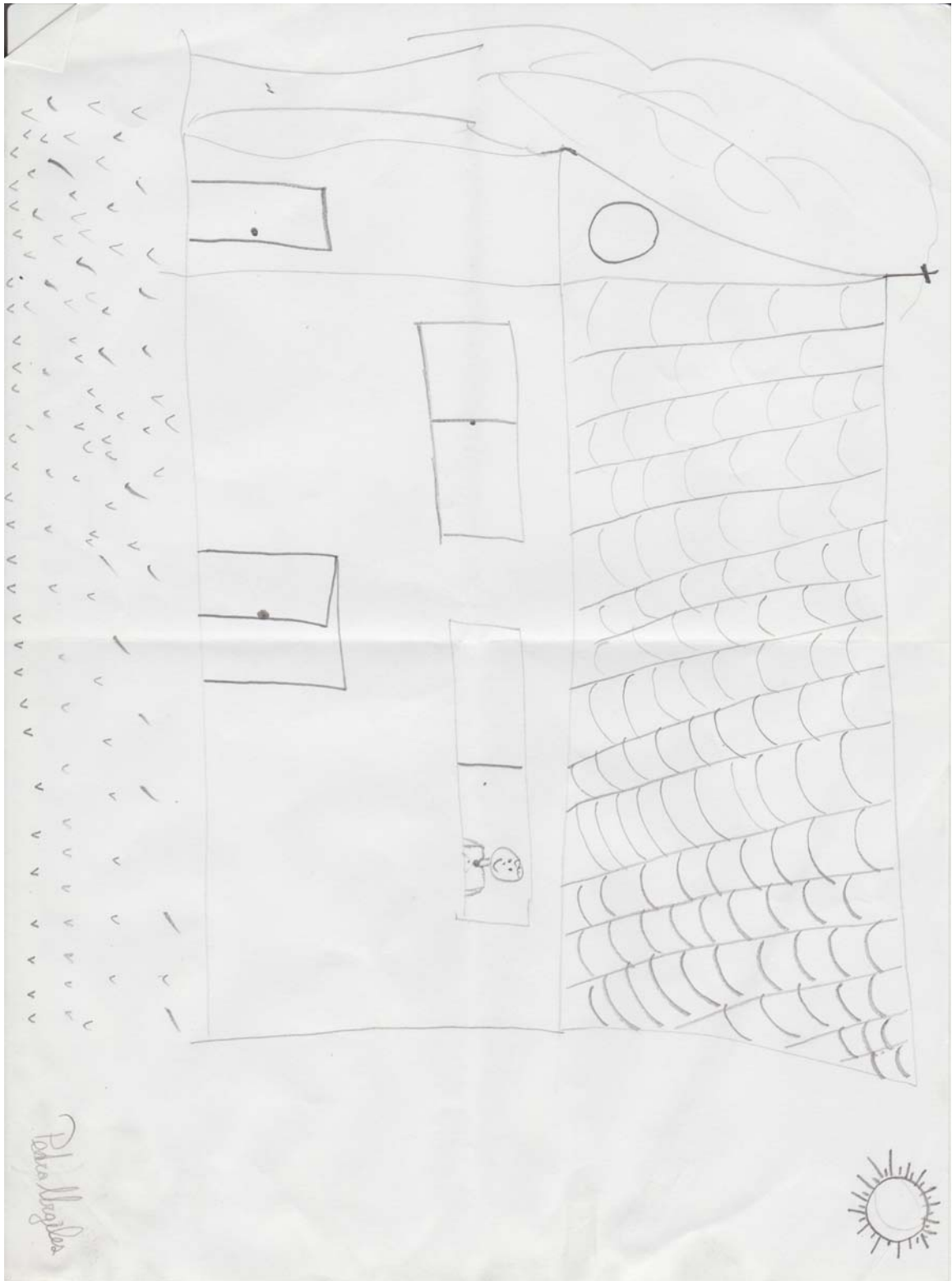


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO NO VIDEOJUGADOR 13: CASA



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA

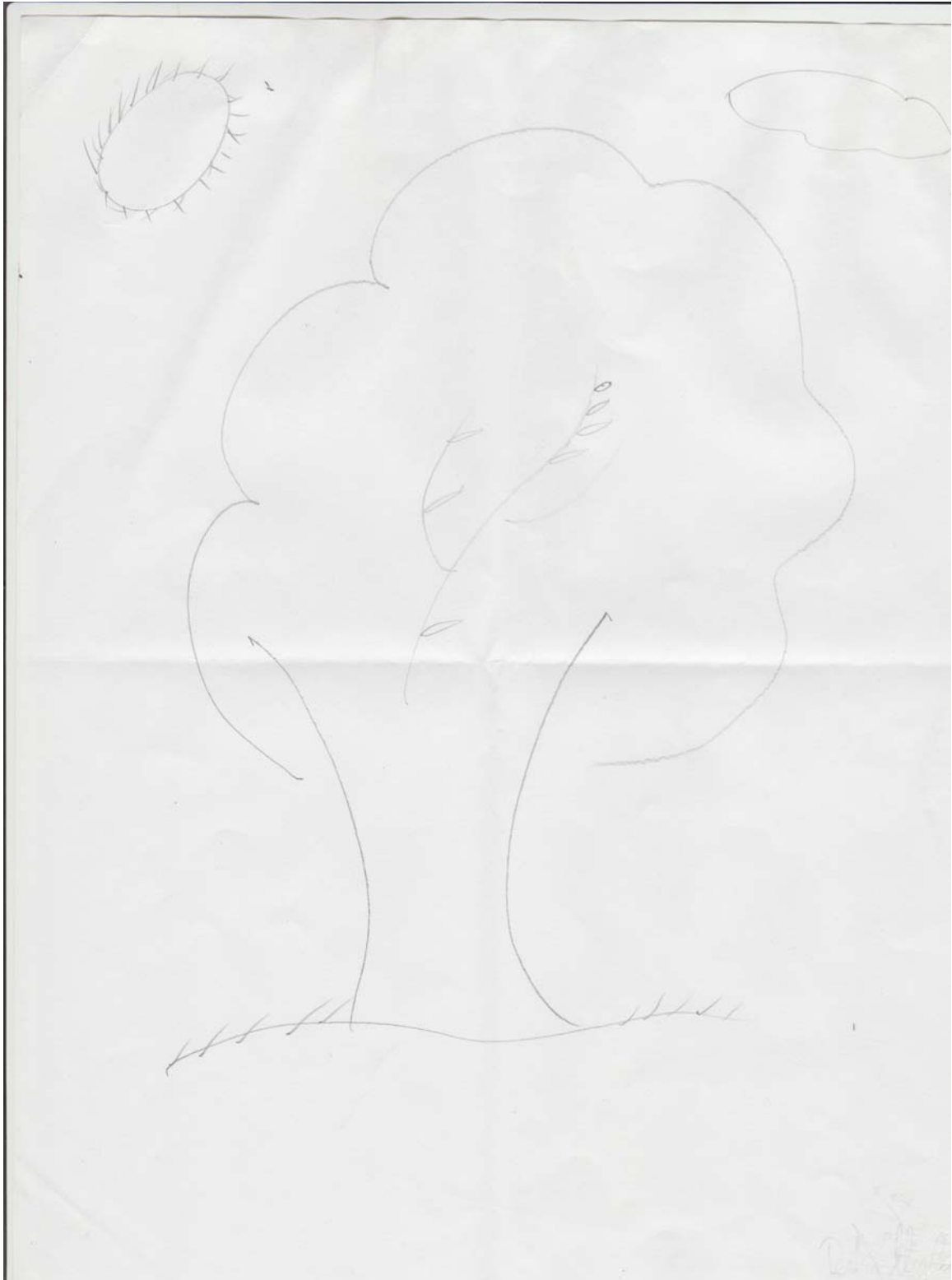


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

SUJETO NO VIDEOJUGADOR 13: ARBOL



AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 13: FIGURA HUMANA**

**AUTORES:**

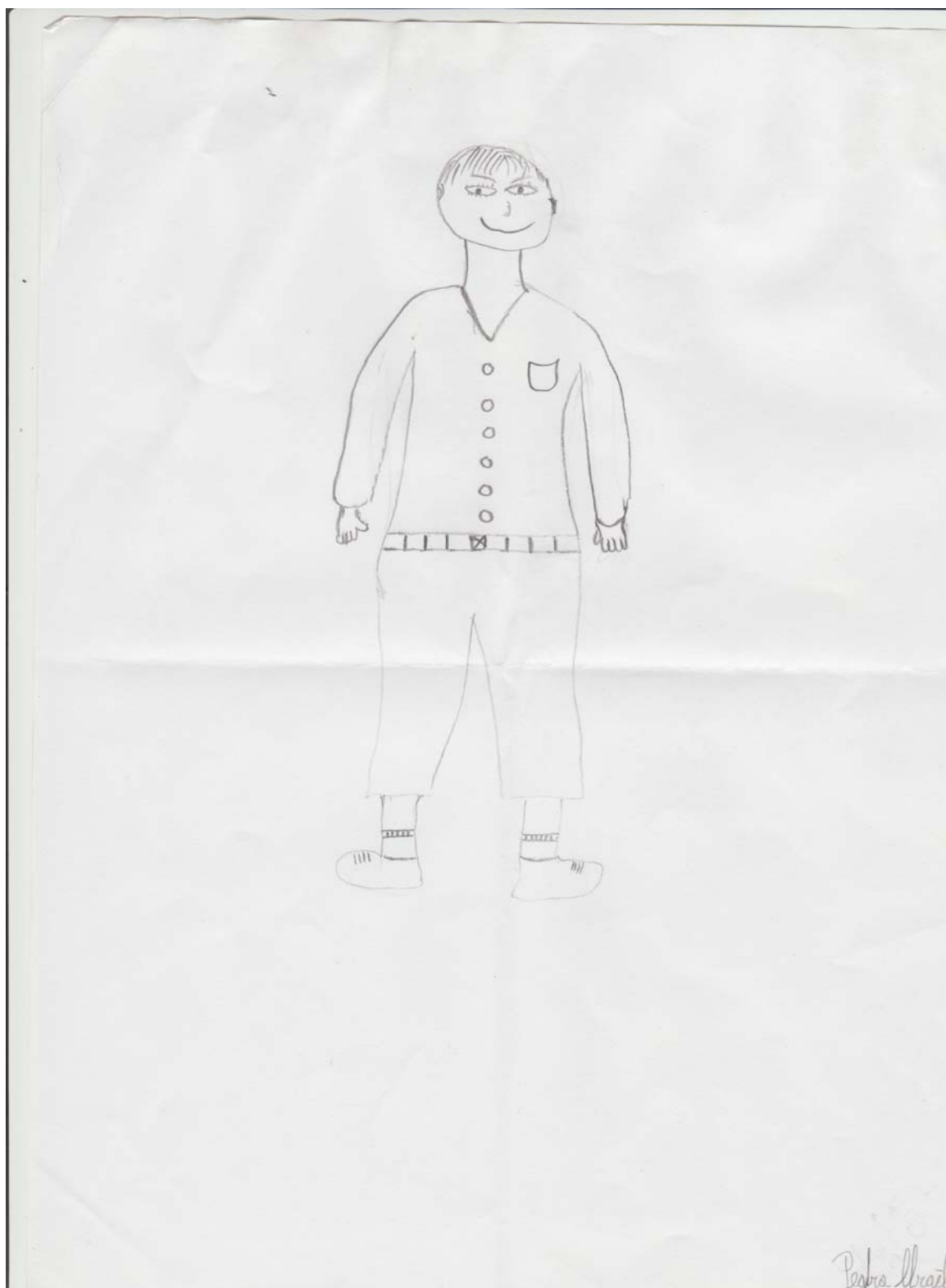
**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



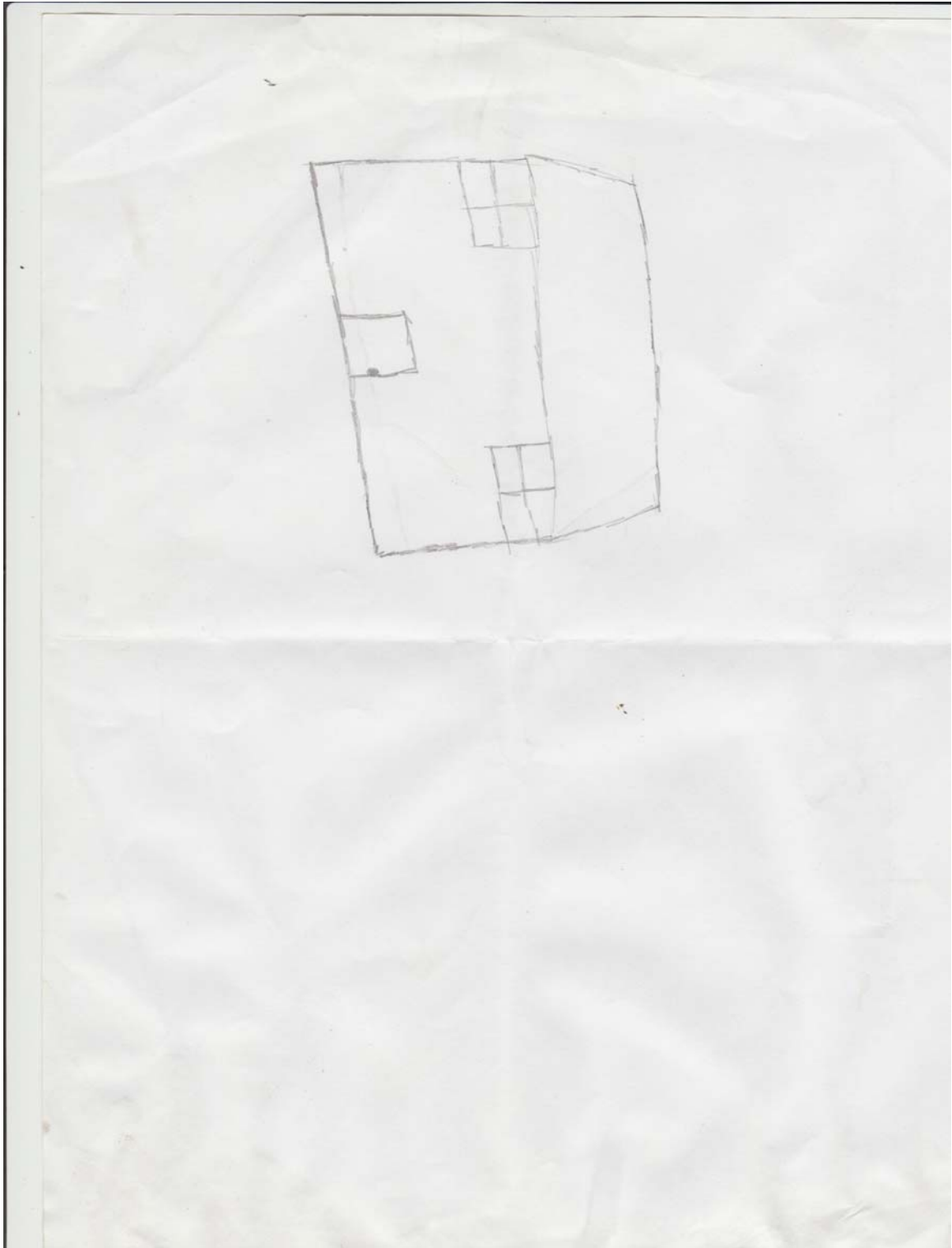


UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 14: CASA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**SUJETO NO VIDEOJUGADOR 14: ARBOL**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **SUJETO NO VIDEOJUGADOR 14: FIGURA HUMANA**



**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **PARTE E**

### **ANALISIS COMPLEMENTARIO DE**

#### **RASGOS FASCIALES**

**Y**

#### **UBICACIÓN**

**DE LOS**

**DIBUJOS**

**EN EL**

**TEST H.T.P.**

#### **ESTE ANEXO AYUDA A:**

- **Profundizar en el análisis del test H.T.P. tomando en cuenta los rasgos faciales en el dibujo así como la ubicación en el espacio comprendido por la hoja en blanco.**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

## CUADRO D.1 VIDEO JUGADORES, Y LOS RASGOS FASCIALES DETECTADOS COMO ANALISIS COMPLEMENTARIO EN EL TEST DE LA FIGURA HUMANA

<b>OJOS</b>	5 Estudiantes dibujan con omisión de pupilas lo que representa culpabilidad relacionada con prácticas voyeurísticas así como también evasividad, y rechazo a los demás.
<b>BOCA</b>	6 dibujan la boca hacia arriba (de payaso) lo cual representa infantilidad.
<b>NARIZ</b>	10 dibujan en forma de gancho lo cual significa rechazo y autodesprecio.
<b>OREJAS</b>	2 no dibujan las orejas lo cual revela evasividad y rechazo a los demás
<b>MANOS</b>	3 dibujan manos terminadas en puño lo cual revela agresividad reprimida, así como también conflicto a nivel de las relaciones interpersonales.
<b>VESTIMENTA</b>	10 dibujan su ropa con detalles lo cual revela que son sujetos dependientes
<b>FIGURAS FUERTES</b>	2 dibujan figuras fuertes con hombros anchos lo cual representa el deseo de mostrarse hombres así como también cabe la posibilidad de tener el deseo de querer representar a su padre.
<b>TAMAÑO</b>	5 video jugadores dibujan figuras grandes lo que representa que ellos responde a las presiones externas con expansión y agresividad.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

<b>TRAZO</b>	10 dibujan con líneas tenues lo cual refleja un bajo nivel de energía.
--------------	--

## CUADRO D.2 VIDEO JUGADORES, ANALISIS DE LA UBICACIÓN EN EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA.

MEDIDA O TAMAÑO	UBICACIÓN	LADO	REPRESENTA
12,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido inseguridad personal
11cm	Mitad Superior	Derecho	Aspiraciones elevadas, negativismo, rebelión
10 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable, seguro de si mismo, introvertido
13,5 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable, seguro de si mismo, introvertido
24 cm	Mitad Inferior	Derecho	Estable, seguro de si mismo, negativismo, rebelión
22 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable, seguro de si mismo, introvertido
16 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
14 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
12,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
13,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
21 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable seguro de si mismo, introvertido

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

14 cm	Mitad Inferior	Derecho	Estable seguro de si mismo, negativismo, rebelión
17 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
20 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido.

En total 8 adolescentes de la muestra perteneciente a los videos jugadores ubican el grafico correspondiente a la figura humana en la mitad superior lo que representa aspiraciones elevadas en ellos y el esfuerzo por alcanzarlas. Los 6 restantes dibujan el grafico en la mitad inferior representando estabilidad, seguridad, extroversión y negativismo. Seis más ubican el grafico en la mitad inferior, once ubican el dibujo al lado izquierdo lo cual refleja estabilidad, seguridad, aspiraciones elevadas, introversión, tres más dibujaron al lado derecho reflejando también estabilidad seguridad, negativismo y rebelión.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

### CUADRO D.3: NO VIDEO JUGADORES, Y LOS RASGOS FASCIALES DETECTADOS COMO ANALISIS COMPLEMENTARIO EN EL TEST DE LA FIGURA HUMANA

<b>OJOS</b>	4 dibujan con omisión de pupilas lo que representa culpabilidad relacionada con prácticas voyeurísticas así como también evasividad y rechazo a los demás.
<b>BOCA</b>	12 dibujan boca hacia arriba (de payaso) lo cual representa infantilidad
<b>NARIZ</b>	9 dibujan en forma de gancho, lo cual representa rechazo y autodesprecio
<b>OREJAS</b>	4 no las dibujan lo que revela evasividad y rechazo a los demás.
<b>MANOS</b>	4 dibujan manos terminadas en puño lo cual representa agresividad reprimida y conflictos interpersonales.
<b>VESTIMENTA</b>	6 dibujan su ropa con detalles lo cual revela que ellos son sujetos independientes.
<b>FIGURAS FUERTES</b>	2 dibujan figuras fuertes con hombros anchos lo cual representa el deseo de mostrarse hombres así como también cabe la posibilidad de tener el deseo de querer representar a su padre.
<b>TAMAÑO</b>	7 dibujan figuras grandes lo que representa que responden a presiones externas con expansión y agresividad.
<b>TRAZO</b>	6 dibujan con líneas firmes reflejando impulso y ambición, 8 dibujan con líneas débiles revelando bajo nivel de energía.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

#### CUADRO D.4: NO VIDEO JUGADORES, ANALISIS DE LA UBICACIÓN EN EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA.

MEDIDA O TAMAÑO	UBICACIÓN	LADO	REPRESENTA
15 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
17,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
9,5 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable, seguro de si mismo, introvertido cohibido
22 cm	Mitad Inferior	Centrado	Estable, seguro de si mismo, acepta la realidad del medio
18,5 cm	Mitad Inferior	Derecho	Estable, seguro de si mismo, negativismo, rebelión
11 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
13,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
17,5 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
23 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable seguro de si mismo, introvertido, cohibido
10,5 cm	Mitad Superior	Derecho	Negativismo rebelión

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE

JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

10,5 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable seguro de si mismo, introvertido, cohibido
14 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
22 cm	Mitad Superior	Izquierdo	Aspiraciones elevadas, introvertido, cohibido
26 cm	Mitad Inferior	Izquierdo	Estable, seguro de si mismo, introvertido cohibido

En total 8 no video jugadores escogidos como muestra dibujan el grafico de figura humana en la mitad superior lo cual revela aspiraciones elevadas, introversión y cohibimiento, 6 de ellos dibujan en la mitad inferior lo cual representa estabilidad, seguridad, introversión, cohibición, en ellos. Once mas dibujan al lado izquierdo representando, introversión, cohibición, aspiraciones elevadas, y estabilidad, dos más dibujan la figura al lado derecho lo cual representa estabilidad, seguridad, negativismo y rebelión. Uno mas dibuja centrado el dibujo representando estabilidad, seguridad en si mismo y aceptación a la realidad del medio.

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES  
VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

## **PARTE F**

### **FOTOGRAFIAS DEL TRABAJO DE CAMPO**

### **CODIGOS REGULADORES Y DECALOGO PARA PADRES DE FAMILIA**

#### **ESTE ANEXO AYUDA A:**

- Evidenciar el trabajo realizado en la parte de observación de campo.
- Citar los códigos preescritos que restringen a ciertos videojuegos de acuerdo a la edad y al contenido de los mismos, para que a manera de guía sea revisado por la comunidad, de usuarios de videojuegos, padres de familia, e interesados por el tema.

#### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Imagen Anexa a. Lugar de la observación de campo**



**Imagen Anexa b. Investigadora observando al video jugador en acción.**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Imagen Anexa c: Video juegos visibles y numerados para ser escogidos por el usuario.**



**Imagen Anexa d: Adolescente video jugador durante el juego.**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**





UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**



**Imagen Anexa e: Investigador observando mientras juega el adolescente.**



**Imagen Anexa f: Video jugador concentrado en el juego**

**AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



## **CODIGO ESRB, y DECALOGO PARA PADRES**

Uno de los objetivos de esta tesis fue orientar a los padres de familia acerca de los riesgos que la poca cultura tecnológica así como el poco interés a temas de este tipo podría causar a sus hijos es preocupantes que en pleno siglo XXI no se tenga idea de que es un video juego o que nunca se comparta tiempo con los hijos durante el tiempo que este pasa frente a un televisor, continuación le presentamos el código ESRB cuyas siglas en ingles significan Entertainment Software Ratings Board, algo así como la tabla de restricciones en cuanto a software de entretenimiento, en la Web podemos ingresar a esta pagina poniendo únicamente las siglas en Google no s trasladara hasta la pagina principal para el efecto explicativo de esta tabla dejamos un extracto que si es leído por los padres de seguro podría resultarles útil al verificar un videojuego y adaptarlo a la edad, todos los videojuegos podrían resultarle a una persona en cierta época de su vida divertidos sin embargo hay que estar preparado para su uso de ahí que ciertos videojuegos no son aptos para ciertas personas pues su edad aun no les permite diferenciar que lo que se proyecta en el juego es virtual y la vida es real,. A continuación presentamos un resumen que lo de la pagina ESRB.com se pudo extraer.

### **AUTORES:**

**JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA**



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Para aprovechar plenamente el sistema de clasificación de la ESRB es importante controlar tanto el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) como los descriptores de contenido (en el reverso de la caja del juego).

### **Los Simbolos de Clasificación de la ESRB**



**EC (Early Childhood – Niñez Temprana):** podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



**E (Everyone – Todos):** podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



**E10+ (Everyone Ten and Older – Toda Persona Mayor de 10 Años):** podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.



**T (TEEN – Adolescentes):** podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas sugestivos, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas,

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA





“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

apuestas simuladas o usa poco frecuente de lenguaje fuerte.



**M (MATURE – Maduro):** podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.



**AO (ADULTS ONLY – Adultos Únicamente):** sólo debe ser jugado por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa o contenido sexual gráfico y desnudez.



**Clasificación Pendiente** - El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)

### Descriptores de Contenido de la ESRB

- **Animación de sangre** Representaciones decoloradas o no realistas de sangre
- **Apuestas reales** El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad
- **Apuestas simuladas** El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

- **Contenido sexual** Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcia
- **Contenido sexual fuerte** Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez
- **Derramamiento de sangre** Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo
- **Desnudez** Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez
- **Desnudez parcial** Representaciones breves o moderadas de desnudez
- **Humor crudo** Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”
- **Humor para adultos** Representaciones o diálogo que contengan humor para adultos, incluidas alusiones sexuales
- **Lenguaje** Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio
- **Lenguaje fuerte** Uso explícito o frecuente de lenguaje soez
- **Letra de canciones** Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”

- **Letra de canciones fuerte** Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música
- **Referencia a drogas** Referencia o imágenes de drogas
- **Referencia al alcohol** Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas
- **Referencia al tabaco** Referencia o imágenes de productos de tabaco
- **Referencias violentas** Alusiones a actos violentos
- **Sangre** Representaciones de sangre
- **Temas sexuales** Alusiones al sexo o a la sexualidad
- **Temas sugestivos** Referencias o materiales provocativos moderados
- **Travesuras cómicas** Representaciones o diálogo que implique payasadas o humor sugestivo
- **Uso de alcohol** Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas
- **Uso de drogas** Consumo o uso de drogas
- **Uso de tabaco** Consumo o uso de productos de tabaco
- **Violencia** Escenas que comprendan un conflicto agresivo. Puede contener desmembramiento sin sangre.
- **Violencia de caricatura** Acciones violentas que incluyan situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.

- **Violencia fantástica** Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real
- **Violencia intensa** Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte
- **Violencia sexual** Representaciones de violación o de otros actos sexuales violentos (ESRB).

En Europa existe el código PEGI que significa pan European Games Information, que es el primer sistema paneuropeo que sirve para clasificar los videojuegos por edades en resumen tenemos:

**Iconos que recomiendan las edades: Recuerde están el la parte frontal del video juego que su hijo compra.**



**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

Además este código se guía por los siguientes iconos:



**Drogas:** El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



**Discriminación:** El juego contiene material que puede favorecer la discriminación.



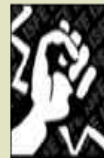
**Miedo:** El juego puede asustar o dar miedo a niños.



**Lenguaje Soez:** El juego contiene palabrotas.



**Sexo:** El juego contiene representaciones de desnudez o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



**Violencia:** El juego contiene representaciones violentas.

Fuente: Organización de protección de la infancia en Tecnologías de la información y la comunicación: PROTEGELES, la Asociación Española de Madres y Padres Internautas –AEMPI- y en colaboración con Defensor del Menor, Madrid, España.

**DECALOGO PARA UNA COMPRA RESPONSABLE**

El siguiente es el decálogo para la compra responsable que propone la Organización de protección de la infancia en Tecnologías de la información y la comunicación: PROTEGELES, la Asociación Española de Madres y Padres Internautas –AEMPI- y en colaboración con Defensor del Menor, Madrid, España, en este decalogo se señalan algunas pautas que esperamos a futuro las nuevas generaciones procuren investigar y leer mas sobre el tema en cuestión.

**AUTORES:**

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



# Decálogo

## para una compra responsable

**1.** Tenga siempre en cuenta la clasificación por edades y la descripción de contenidos que debe aparecer en todas las carátulas de los videojuegos. Esta clasificación y descripción responde a criterios acordados internacionalmente: el Código PEGI (ver apartado de la guía).

**2.** Estas orientaciones son generales, y pueden no corresponderse con lo que usted considere idóneo. Por ello conviene informarse previamente sobre el contenido del videojuego que se plantea adquirir; sobre qué tipo de escenas incluye; sobre qué valores transmite; sobre sus niveles de dificultad, etc.

**3.** No olvide que si adquiere videojuegos no orientados a menores, éstos pueden contener elevadas dosis de violencia, escenas sexuales e incluso escenas de discriminación y en las que no se respetan los derechos de las personas.

**4.** Identifique claramente el producto específico que desea adquirir. Existen muchos videojuegos con nombres muy similares. En ocasiones se comercializan segundas partes de un mismo videojuego con clasificaciones por edad diferentes, y también puede cambiar el etiquetado en función de la plataforma para la que se comercializa.

**5.** Hay que tener en cuenta que en la mayoría de los establecimientos los videojuegos se colocan temas o marcas, pero no por niveles de edad.

AUTORES:

JHONATAN SANTIAGO FEIJOO ONCE  
JESSICA TATIANA CHUMBE MEJÍA



**“INFLUENCIA DE LOS VIDEO JUEGOS EN LA CONDUCTA RELACIONAL DE ESTUDIANTES VARONES DE DÉCIMO DE BÁSICA DEL COLEGIO BENIGNO MALO”**

**6.** La compra de videojuegos piratas y en el top manta, más allá de sus implicaciones legales, puede ser una compra de riesgo a la hora de garantizar la correcta clasificación del producto. En el caso de alquiler, tenga en cuenta que los videojuegos se entregan además sin su carátula.

**7.** Aunque es bueno potenciar el uso de videojuegos en común entre los menores, es importante vigilar también su intercambio y la bajada de dichos videojuegos a través del ordenador.

**8.** No olvide que hay muchos videojuegos de alto contenido pedagógico, que además son divertidos. Busque este tipo de productos.

**9.** Adopte también criterios responsables respecto a limitación de tiempo, posturas correcta, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos, etc. Recuerde también que en las videoconsolas existe la posibilidad de bloqueo y control parental.

**10.** Esfuércese por penetrar en el mundo de los videojuegos, con el fin de conocer aquéllos con los que juegan sus hijos. Procure también jugar con ellos. Esto le ayudará a comprender mejor sus factores de atracción; a valorar también sus aspectos positivos; a mantener criterios más adecuados a la hora de comprarlos, y, en definitiva, a conseguir una mejor comunicación en el entorno familiar.